

GRATIS
CALENDARIO
2001
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PLAYSTATION • PS2
Nº 25 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 550 $ Cont.
Play
manía
HOBBY PRESS
Reportaje
GRAN TURISMO 3
El mejor juego de carreras para PS2
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
Guías completas
•MOTORACER W.T.
•EL DORADO
•EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres
Excepto línea Platinum
REPORTAJE
Se acerca la aventura definitiva para PlayStation
FINAL FANTASY IX
Comparativa
JUEGOS DE TERROR
Y además: C-12, LEGEND OF DRAGOON, KESSEN, DINASTY WARRIORS 2, KNOCKOUT KINGS 2001, DRACULA 2...





mundofree.com es el proveedor de servicios avanzados de elmundo.es

Bienvenido a mundofree.com, el sitio ideal para los que quieren experimentar Internet de verdad. Y además, no te costará nada. Es más, recibirás mucho. Porque, por cada hora de navegación, ganarás 25 pesetas para tus llamadas desde cualquier teléfono, móvil incluido. Entra, date de alta, elige una comunidad y comparte tus conocimientos en Internet utilizando herramientas y servicios exclusivos de última generación. Descubre con mundofree.com la versión 2.0 de Internet.



SUMARIO

Número 25

EDITORIAL

Queridos Reyes Magos: ya sabemos que esta carta no os va a llegar el 6 de enero, pero es que en realidad nosotros queremos pediros un regalo para todo el año y, bueno, tampoco va a pasar nada por unos cuantos días de retraso. La verdad es que lo que os vamos a pedir no es fácil y no sabemos si va a ser posible cumplirlo, pero, en fin, a lo mejor vosotros que sois magos...

Lo primero que os pedimos es que nos ayudéis a quitarnos de encima a los sensacionalistas que sólo buscan hacerse publicidad a sí mismos a base de atacar a los videojuegos y, de paso, a las revistas que de ellos hablamos. Nos gustaría que les explicarais a esa gente que hay muchos tipos de juegos y muchos tipos de público y que no se pueden meter en el mismo saco (bueno, en el vuestro sí) los juegos para adultos y los juegos para niños. Y además, nos encantaría que si un videojuego fuera digno de crítica por fomentar realmente la violencia, el racismo o la tortura (cosas de las que, por supuestísimo, todos estamos absolutamente en contra), se hablase sólo de ese juego y no de todos en general. Por favor, queridos Reyes Magos, el próximo año traedles a todas estas personas que critican a los videojuegos sin ningún criterio un poco de seriedad y un buen montón de sentido común.

Nuestro segundo deseo tampoco es sencillo de cumplir, pero a ver si vosotros podéis hacer algo. Queremos pediros un 2001 en el que no falten las novedades interesantes y, sobre todo, un año donde haya muchas sorpresas y emoción. Especialmente en PlayStation. Porque ya sabemos que la consola estrella para el 2001 va a ser PS2, pero nos gustaría que a los millones de usuarios de PlayStation que quedamos en el mundo no se nos olvide de repente y, al menos durante este año se editen una buena cantidad de juegos rompedores. Ya sabemos que andan por ahí rondando *C-12*, *Final Fantasy IX*, *Vanishing Point*, *Alone in the Dark*... pero ya sabéis, por pedir que no quede. Nosotros por nuestra parte nos comprometemos a ser buenos... aunque, en fin, tampoco estamos seguros de que vayamos a poder cumplirlo.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Sonia Ortega.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD: Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, E-mail: gcelma@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 4/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER



¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente




Cuando veáis el símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

Observaciones:

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

ARRANCA la nueva temporada de F1 para PS2

El pasado 14 de diciembre, Sony Computer España organizó una rueda de prensa para tomar contacto con F1 2001 para PS2. A la cita asistieron Clemens Wangerin y Martin Harrow, dos de los pesos pesados del equipo de desarrollo SCEE Liverpool, con los que pudimos conversar para conocer algunas de sus metas en este proyecto.

Tras los modestos resultados de las dos últimas entregas de la saga F1 de Psygnosis para PlayStation, que fueron programadas por Studio 33, Sony ha optado por desarrollar a nivel interno la primera incursión de la saga en PS2. Por eso, hasta el pasado 14 de diciembre no habíamos tenido oportunidad de ver el juego en movimiento, pero a juzgar por lo que pudimos jugar, parece que la cosa va por muy buen camino…

Aunque la versión que pudimos probar estaba a un 65% de desarrollo, ya se puede apreciar que *F1 2001* ha nacido para ser un simulador preciosista que va a ofrecer un grado de detalle enfermizo y unas opciones de juego lo suficientemente amplias como para satisfacer tanto a los amantes de los arcades como de los simuladores. Así, cada prototipo contará con unas características físicas calcadas a las de los modelos reales, como el diseño del volante o la forma de los alerones, sin olvidar la inclusión de señas de identidad propias de cada prototipo, como el sonido del motor o las pegatinas que adornan el chasis.

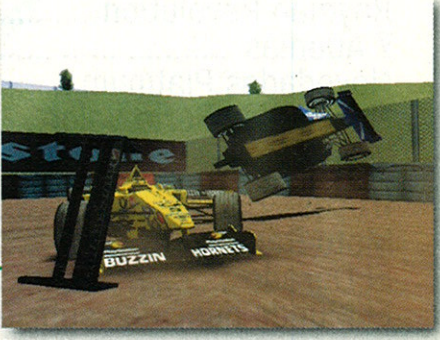
Para el tratamiento de los circuitos, SCEE Liverpool ha optado por no utilizar ninguno de los datos y materiales empleados en los juegos de PlayStation y ha echado mano de una impresionante base de datos fotográfica, compuesta por más de 300 instantáneas por pista, así como una serie de datos extraídos de la competición (temperatura ambiente, temperatura del asfalto, nivel de humedad…). Con esto, y unas 6 semanas de trabajo por circuito, han conseguido dar forma a los 17 trazados oficiales, con un nivel de detalle francamente elevado.

Entrando en el juego, Clemes Wangerin nos adelantó que habrá muchas sorpresas en el modo multijugador, que durante una competición se podrá salvar la partida en cualquier momento (incluso en medio de una vuelta), que en las carreras participarán un total de 22 vehículos (cada uno dotado con una IA compuesta por 33 variables), que podremos acceder a unos boxes muy animados y que, en definitiva, el juego quiere demostrar muchas cosas que PlayStation no les permitió hacer.

Si todo va bien, el mes que viene dispondremos de una versión preview, y podremos comprobar si las cosas siguen por buen camino.



Los chicos de SCEE Liverpool se mostraron muy contentos con algunos de sus logros, como el efecto de la lluvia.



Las colisiones alcanzarán un nuevo grado de realismo, ya que las componentes sueltos provocarán mas colisiones.





Realidad o ficción

Todavía es pronto para entrar a valorar algunos aspectos gráficos, ya que el juego aún no está acabado, pero la recreación de los circuitos y sus entornos promete crear escuela. Sirva como ejemplo este giro del circuito de Mónaco. Sorprendente.





Los responsables de F1 2001



A la presentación de *F1 2001* en las oficinas de Sony España asistieron Clemens Wangerin (izquierda) y Martin Harrow (derecha), que respectivamente ocupan los puestos de responsable de la licencia F1 y productor asociado dentro del grupo de desarrollo SCEE Liverpool.



El juego llegará a mediados de marzo, en el momento exacto en que arrancará la temporada real de F1.

Última hora sobre la película FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

En una reciente entrevista, Hirononbu Sakaguchi (director) y Jun Aida (productor) han dado a conocer algunos detalles nuevos sobre este esperado estreno cinematográfico, que no verá la luz en los EE.UU. hasta el próximo verano. Como recordaréis, la película contará con escenarios y actores virtuales que han sido creados gracias a las últimas tecnologías informáticas, consiguiendo unos resultados francamente asombrosos. Pues bien, según las últimas declaraciones de estos dos genios, la película tratará temas habituales en los juegos de la saga, como el amor o la guerra y una de sus pretensiones es hacer reflexionar a la gente que vea la película. Pero, sin duda, el anuncio más interesante es que Square está trabajando, de cara al futuro lanzamiento de la película en DVD, en una serie de opciones y extras exclusivos para los usuarios de PS2, que darán forma a un producto sumamente interactivo. Por lo que sabemos, entre los extras podremos encontrar una opción para renderizar en tiempo real secuencias del film y así poder modificar algunos de sus aspectos, como el encuadre o el zoom. Suena bien ¿verdad?



The Spirits Within está siendo desarrollada con los últimos avances tecnológicos, y por ello la apariencia de sus protagonistas y sus expresiones serán casi reales.



Ya hemos recibido los primeros guantazos en PS2

Coincidiendo con el lanzamiento de *KO Kings 2001* para PlayStation, EA Sports nos ha facilitado una versión, todavía muy verde, del mismo juego para PS2. Como os podéis imaginar, en la versión de PS2 el grado de realismo es muy superior y tanto la construcción de los púgiles como sus animaciones, son muy superiores a las de PlayStation. Por lo demás, todas las opciones, el sistema de control, los modos de juego y púgiles disponibles son los mismos, aunque es muy posible que EA Sports introduzca alguna sorpresa antes de que se ponga a la venta.

Si las cosas no se tuercen, *KO Kings 2001* para PS2 llegará en poco más de un mes, así que a armarse de paciencia.





A nivel jugable no habrá muchas novedades, pero sí a nivel gráfico.

Ganadores de los pasatiempos de Diciembre

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Alien Resurrección* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Diciembre. Enhorabuena a todos.

José D. Dean Piñeiro ....A Coruña
Nicolás Molina Santiago ....A Coruña
Sonia Alonso Calo ....A Coruña
Eder Prieto Fernández ....Bizkaia
Lorenzo M. Pastrana Domínguez ....Cádiz
Miel Zozaia García ....Guipúzcoa
Íñigo González Andrés ....Guipúzcoa
Alejandro De Dios Medina ....Madrid
Gonzalo Ríos Sanz ....Madrid
Álvaro Daza Hernández ....Madrid
Jose L. Pérez Lagares ....Málaga
Soledad Montalbán Campoy ....Murcia
Abel J. Arnaiz González ....Salamanca
Jose L. Paredes Muñoz ....Sevilla
David Martín Llorente ....Valladolid

La nueva pistola de LOGIC 3

Destinada a sustituir a la pistola Predator 2, la P99K Light Blaster Gun es un periférico de excelentes prestaciones que puede convertirse en un aliado de excepción para todos los amantes de los juegos de puntería. Entre sus muchas virtudes, encontramos que es compatible con PlayStation y PlayStation 2 y que incluye un pedal para funciones especiales, así como el adaptador G-Con 45. Acepta tanto con el sistema de Namco como el estándar de Konami, lo que la hace compatible con todos los juegos de pistola del mercado. La distribuye Herederos de Nostromo y tiene un precio recomendado de 8.990. Ya os contaremos más cosas de la P99K en cuanto la probemos más a fondo.



ADESE pone en marcha el código ético para videojuegos

El pasado día 21 de diciembre fue aprobado el nuevo código ético de regulación que afecta al sector de los videojuegos. En la aprobación y firma del documento estuvieron presentes la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento (ADESE), junto con el Instituto Nacional de Consumo y diversos representantes de las Administraciones Públicas de Protección al Menor.

Este código incluye en su regulación todos los productos de software de entretenimiento, cualquiera que sea su plataforma o soporte. Todos los juegos distribuidos por los miembros de ADESE (Proein, Sony, Sega, Acclaim, Dinamic, Electronic Arts, Friendware, Havas, Infogrames y Ubi Soft), deberán ir etiquetados en lugar visible y fácilmente identificable con su correspondiente calificación por edades, que queda estructurada de la siguiente manera:

Apto para todos los públicos
No recomendado a menores de 13 años
No recomendado a menores de 16 años
No recomendado a menores de 18 años

Los criterios que se han seguido para esta calificación evitarán que los menores puedan acceder a títulos con altos índices de violencia, sexo, símbolos racistas o nacionalistas, o que fomenten el uso de drogas, tabaco o alcohol, entre otras muchas cosas.

La voluntad de todas las organizaciones implicadas en este trabajo, es que el nuevo código sea una referencia fiable para padres y educadores sobre qué productos son aptos o no para los más jóvenes.

Esta información contrasta enormemente con el informe de Amnistía Internacional fechado el 27 de diciembre del 2000. En dicho informe se atacaba duramente a todo el sector del ocio electrónico (incluidas las publicaciones especializadas), sobre la existencia de prácticas violentas, de tortura, mutilaciones y ejecuciones en los videojuegos, que se fomentan, según su discutible criterio, desde las citadas publicaciones. El informe concluía con la necesidad de crear un código que regulara esta materia, y que evitara el acceso a estos productos por parte de los menores de edad. Lamentablemente, Amnistía Internacional no se informó adecuadamente, o no reparó en que dicho código ya existía seis días antes de que ellos presentaran su documento.

Todos los que confeccionamos mes a mes esta revista, estamos totalmente de acuerdo en que era muy necesario la elaboración de una rigurosa regulación por edades, como existe en el cine y la televisión, ya que los videojuegos han dejado de ser desde hace tiempo, cosa sólo de niños. Lo que no aprobamos y nos apena enormemente, es la práctica sensacionalista sistemática a la que algunas organizaciones someten a nuestro sector, y que no hacen otra cosa que cubrir injustamente con una capa de lodo, a una de las forma de ocio más extendidas e importantes de la actualidad. Esperamos que el código de Adese solucione este problema.

Salva una vida gracias a un juego

Scott Abernethy, jugador de *Unreal Tournament* conocido como HIOP, salvó la vida de Rebecca Cross al alejarla de las ruedas de un camión que estuvo a punto de atropellarla. El suceso ocurrió en Nueva Zelanda, y en el informe del atestado policial, Scott atribuyó su rapidez de reacción y sus reflejos a la gran cantidad de horas que se ha pasado jugando a *Unreal Tournament*, que como todos sabréis, es un shoot'em up subjetivo. Quizá si Scott no hubiera pasado por allí en ese momento, alguien podría estar diciendo que el conductor del camión jugaba mucho al *Carmageddon*... Tan absurda es una afirmación como la otra, pero al menos esta vez los videojuegos no son los malos de la película...



Los más vendidos PSX

(del 15 de diciembre al 1 de enero)



Puesto	Juego
1	FIFA 2001
2	DINO CRISIS 2
3	DRIVER 2
4	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5	TOMB RAIDER CHRONICLES
6	FF VIII (PLATINUM)
7	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
8	TARZÁN (PLATINUM)
9	LA AMENAZA FANTASMA
10	SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN

Los más Vendidos PS2

(del 15 de diciembre al 1 de enero)

Puesto	Juego
1	TEKKEN TT
2	FIFA 2001
3	ISS
4	RIDGE RACER V
5	SSX
6	DYNASTY WARRIORS 2
7	TIME SPLITTERS
8	SILENT SCOPE
9	DEAD OR ALIVE 2
10	ORPHEN

*Listas facilitada por

El complemento perfecto Para PS2

Herederos de Nostromo distribuye este mueble de Logic 3, especialmente diseñado para adaptarse a la línea estética de PlayStation 2. Básicamente, el Game Station 2 consiste en un cajón donde se encajan, perfectamente ordenados y protegidos, dos Dual Shock 2 y dos tarjetas de memoria, así como dos juegos sin caja en unas bandejas deslizantes. Gracias a la peana incluida, este mueble puede colocarse en posición vertical u horizontal para adaptarlo a la posición que hayamos elegido para nuestra consola. Al contar con la mismas línea, ambos aparatos forman un bonito conjunto. El precio de este mueble es de 6.990 pesetas.



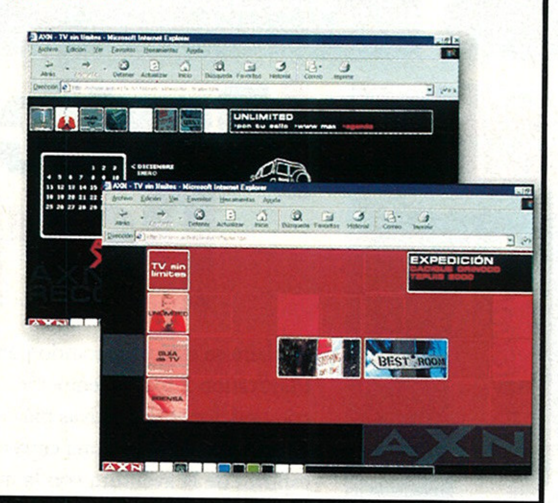
MONITOR LCD para PS2

Interact va a ganar por la mano a Sony, poniendo a la venta uno de los periféricos más esperados por todos los usuarios de PSOne, el monitor de LCD.
Este monitor hará que nuestra consola sea casi totalmente portátil, y que podamos utilizarla en cualquier lugar con corriente eléctrica, incluido el interior de un coche gracias a un adaptador de corriente al mechero del mismo.
La calidad de la pantalla será realmente buena, ya que se piensa utilizar la misma tecnología que utilizan los televisores de gama alta WEGA de Sony. El contraste entre blancos y negros será realmente asombroso y el único problema que presentará será la dificultad para leer textos pequeños en videojuegos tipo *Final Fantasy* o *Vagrant Story*.
La unidad contará con un botón de ajuste para el contraste, brillo y color. Además dispondrá de dos pequeños altavoces estéreos integrados que proporcionaran un sonido más que decente y con salida de auriculares. El monitor en color con pantalla LCD estará disponible en Japón y Estados Unidos para el mes de marzo a un precio de unos 150 dólares (unas 27.500 ptas.) Esperemos que no se retrase demasiado la llegada de este periférico a España y que además, su precio no se vea demasiado incrementado, como suele ocurrir habitualmente.



AXN en la red

AXN, la plataforma de televisión de Sony, que emite actualmente en Canal Satélite Digital, ha diseñado su propio espacio en Internet, desde el cual cualquier internauta puede acceder a las páginas webs locales de todos los canales AXN en el mundo.
Una característica importante es que cada persona puede construir su propio canal a medida, según su preferencia en contenidos. Los deportes extremos, las series más actuales, documentales, el mejor cine o los videojuegos son parte de una oferta capaz de satisfacer las demandas de los navegantes más exigentes.
Si te apetece surfear un poquito por estas páginas tan interesantes, las direcciones a teclear son las siguientes: www.axn.com y www.axn.es



Periféricos Centro Mail

La cadena de tiendas especializadas Centro Mail, ha comenzado a distribuir, además de los periféricos de otras compañías, toda una gama de periféricos para PlayStation y otras consolas bajo su propio sello, lo que les va a permitir ofrecer una mejor relación calidad/precio.
Dentro de la variada oferta de productos que se pueden adquirir, podemos encontrar, por ejemplo, un Cable Euroconector por 990 Ptas, o Tarjetas de Memoria de 4 MB por 3.490 Ptas. Pero hay más cosas: torres de CDs, y todo tipo de cables de conexión. En cuanto probemos estos productos os contaremos más cosas sobre la nueva gama de periféricos de Centro Mail.

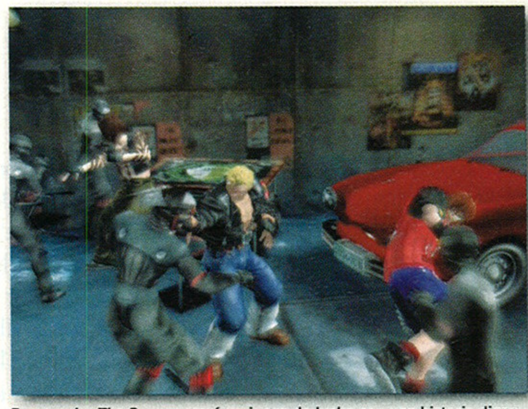


Breves & Fugaces

- Tras la euforia navideña, las listas de ventas japonesas han quedado de la siguiente manera: en PS2, los mas vendidos han sido *Mobile Suit Gundam* (Bandai) y *The Bouncer* (Square), mientras que en PlayStation han barrido la rareza *Panchisuro Azure Kingdom IV* y *Crash Bandicoot Carnival* (aquí *Crash Bash*).
- Por fortuna, las compañías no han descansado estas vacaciones y han tenido tiempo para anunciar el lanzamiento, sin fecha prevista, de algunos interesantes juegos, como *Quake III Revolution, Soldier Of Fortune, Ace Combat 4* y las nuevas aventuras de Gex y Duke Nuke´m. Pero el rumor más interesante apunta a que *Soul Calibur 2*, el genial juego de lucha de Namco, va a ser exclusivo de PS2.
- Konami, que sigue a su rollo en Japón, ha anunciado las últimas versiones de sus juegos musicales, con *Dance Dance Revolution 4* para PlayStation a la cabeza, así como la última entrega del hilarante *Bishi Bashi*, está vez basado en algunas series de animación japonesas.
- Siguiendo con el cine, los últimos juegos en dar el salto a la gran pantalla han sido *Nightmare Creatures* y *Dead Or Alive*, aunque todavía no existe ni guión ni fecha de estreno. Por otra parte, ya se sabe que Mila Jojovich tendrá un papel en la película *Resident Evil*.
- Tras revisar sus previsiones de ventas, Sony ha anunciado que para Marzo de este año, existirá un parque total de 11 millones de consolas en todo el mundo, es decir, un millón más lo que habían previsto. Por el momento, en Japón ya hay más de 4 millones de consolas.
- Otra que no para es Activision, que podría lanzar un *Tony Hawk 2.5*, que basado en el mismo motor gráfico pero con nuevos escenarios y objetivos. Se dice que puede llegar en verano.

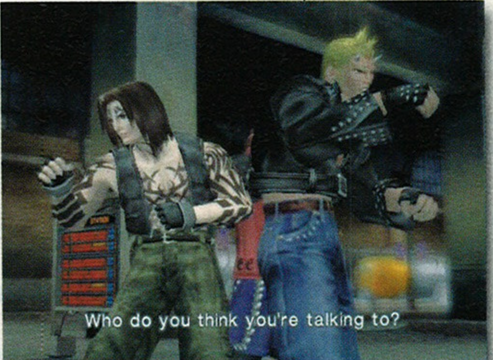
The Bouncer
El primer juego en Dolby 5.1

Square acaba de anunciar que su cinemático juego *The Bouncer*, lanzado en Japón a finales de diciembre, está siendo remasterizado para que su sonido alcance el estándar de calidad Dolby 5.1. Gracias a esta iniciativa, Square será la primera compañía en introducir en sus videojuegos un audio de calidad similar al de cualquier estreno cinematográfico, algo que sin duda alguna, será muy bien recibido por todos los usuarios de PlayStation 2. Por el momento, los primeros en beneficiarse de esta notable mejora serán nuestros amigos los americanos, que tienen previsto lanzar el juego para Marzo. Nosotros, por desgracia, no podemos adelantaros una fecha de lanzamiento, ya que aún se desconoce quién distribuirá los juegos de Square en España.



En esencia, *The Bouncer* será un juego de lucha con una historia digna de las mejores películas, cuyo argumento será conducido por unas alucinantes secuencias de vídeo generadas por ordenador.







El catamarán de PlayStation sigue en competición



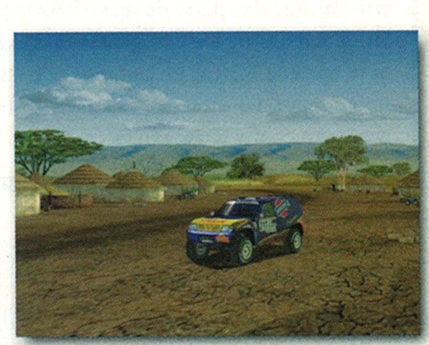
Como todos sabéis, PlayStation es el nombre de un catamarán que está surcando las aguas de todo el mundo participando en regatas e intentando batir todos los records naúticos. Actualmente participa en la regata The Race, que salió el pasado 31 de diciembre de Barcelona, aunque las cosas no se estaban dando demasiado bien para el PlayStation, que ha perdido comba en la competición debido a algunos problemas con las velas. Sin embargo, estos problemas ya están resueltos y Steve Fosset, su famoso patrón, cree que pronto podrá cazar sus rivales. PlayStation navega otra vez viento a favor, y no nos estamos refiriendo sólo al barco, ya que la consola ha vuelto a romper stocks en la campaña Navideña, convirtiéndose en uno de los juguetes más vendidos. Parece que nadie quiere quedarse sin jugar a PlayStation pese a la aparición de una hermana mayor.

¡Participa en el París-Dakar!

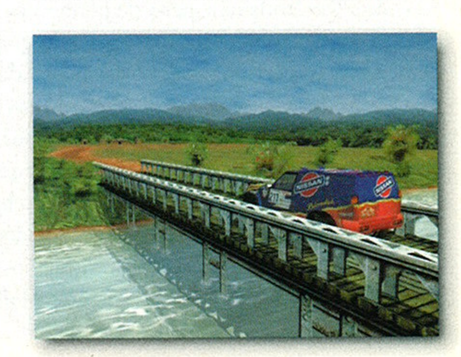
Acclaim se está preparando para trasladar a PlayStation 2 toda la emoción de una de los competiciones deportivas más apasionantes, el Rally París-Dakar, una carrera que aúna el espíritu de la aventura con la más dura carrera de velocidad de cuantas se celebran en todo el mundo y que atrae tanto a aventureros como a amantes del mundo del motor.

La idea fue forjada en las oficinas de Acclaim España, y tras una dura pugna por hacerse con la licencia de la competición, va a tomar forma en un juego de rally único que nos permitirá disfrutar del auténtico recorrido de esta impresionante carrera por etapas, de los vehículos reales, las licencias de los equipos e incluso los patrocinadores. Además, promete un increíble comportamiento físico de los vehículos, así como una recreación perfecta de las condiciones climáticas.

Ya sabéis, calentad motores porque pronto disfrutaréis en PS2 de toda la emoción del rally más famoso y duro de todo el planeta.



Aunque el juego todavía está en fase de desarrollo, ya se sabe que dispondremos de 24 vehículos entre coches, motos y quads y de 12 escenarios de rally.

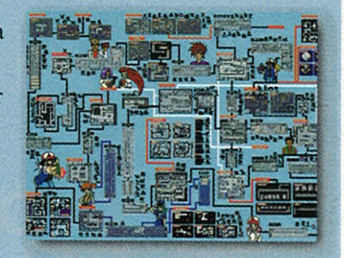


Nintendo Acción

regala un póster gigante con todos los mapas Pokémon



Ya lo has leído: Nintendo Acción regala un póster gigante DOBLE de Pokémon. Por una cara incluye los 150 Pokémon y por la otra ofrece una auténtica primicia: todos los mapas del juego con las conexiones entre áreas y Pokémon de cada nivel.
James Bond no se deja eclipsar por los Pokémon y protagoniza la review estrella de este mes: *The world is not Enough*, para N64.
Y Link tampoco se deja comer el terreno y os explica cómo sobrevivir a *Majora´s Mask* en la primera entrega de la guía de juego. Por fin, en Revista Pokémon destacan la guía de *Trading Card* y un especial con las mejores estrategias para triunfar en todos los juegos Pokémon.



PlayGuías & trucos

Por si todavía no lo sabéis, PlayManía tiene una revista hermana, PlayManía Guías y Trucos, dedicada única y exclusivamente a los que necesitáis ayudas y trucos para superar los más difíciles obstáculos de vuestros juegos favoritos. Pues bien, en su número 6, PlayManía GT os ofrecerá 100 páginas con secciones como el Consultorio de la listísima (aunque pelín engreída) Getru López; Trucos, con casi mil códigos; Fichas Coleccionables de trucos y, cómo no, las mejores guías. Este mes encontraréis las soluciones de juegos como *The Grinh*, *Crash Team Racing*, *Gran Turismo 2* y *La Amenaza Fantasma*, entre otros. Ya lo sabes, todos los meses en tu quiosco por sólo 495 pesetas.



Computer Hoy 59

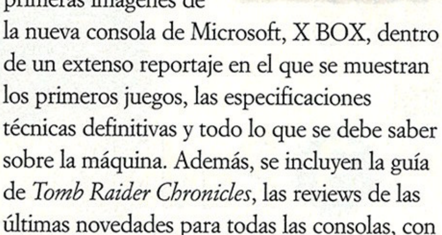


Las grabadoras son uno de los periféricos más populares, y por ello Computer Hoy dedica un completo reportaje a la grabación de CDs en el que se explica desde cómo instalar la grabadora al proceso de grabación. También se analizan los ratones más actuales, y en el apartado se software, se comparan cinco de los mejores desinstaladores, para "poner orden" en el PC. Si eres internauta, encontrarás un test de 35 proveedores y un listado con las cien mejores webs. Además, continúan las entregas de los cursos de Windows Me y de Cómo montar una red, así como las secciones de siempre y al mismo precio de siempre... sólo 250 pesetas.

Así Será X-Box

HOBBY CONSOLAS

Hobby Consolas trae una gran exclusiva: las primeras imágenes de la nueva consola de Microsoft, X BOX, dentro de un extenso reportaje en el que se muestran los primeros juegos, las especificaciones técnicas definitivas y todo lo que se debe saber sobre la máquina. Además, se incluyen la guía de *Tomb Raider Chronicles*, las reviews de las últimas novedades para todas las consolas, con especial mención para *Phantasy Star Online*, los mejores juegos desde Japón y un montón de sorpresas más.



Juegos & Cia

"Año nuevo, carpeta nueva". Así de fácil te lo pone Juegos & Cía., porque este mes te va a regalar una preciosa carpeta de Lara Croft, la heroína de *Tomb Raider* que estrenará en 2001 su nueva aventura cinematográfica. Además, te sumergirán en el maravilloso mundo de magia y fantasía con *Blade the Edge of Darkness*, siguen dando pistas para terminar *Tomb Raider Chronicles*, consejos para el genial *Pokémon Trading Card Game* y los últimos datos sobre *Commandos 2* y su definitivo asalto a las consolas. Por cierto, también te ofrecen la solución completa para *Metal Gear Solid* de PC y PSX,.



¡Más robots, es la guerra!

Micromanía te desvela cómo será la nueva producción de The Bitmap Brothers, *Z. Steel Soldiers*, un juego de estrategia que reúne todo el saber hacer de la mítica compañía. Además, te cuentan cómo será Xbox, la nueva consola de Microsoft, y todo sobre *Black & White*, la obra maestra de Peter Molyneux. Por supuesto, encontrarás todos los análisis de los juegos del mes, tus secciones favoritas, trucos, noticias y un suplemento especial de 24 páginas con las soluciones completas de juegos como *La Fuga de Monkey Island*, *Resident Evil: Nemesis* y *Might & Magic VIII*.
Además, no te pierdas las demos que exclusivas en el CD ROM.



Revista oficial DREAMCAST

¡Llega el primer RPG online!

El lanzamiento de *Phantasy Star Online* ocupa este mes la portada de la Revista Oficial Dreamcast, ya que el RPG del Sonic Team va a ser el primero al que se pueda jugar a través de Internet. También tienen cabida títulos tan conocidos como *Tomb Raider Chronicles*, *Vanishing Point* o *Tony Hawk´s 2*. El reportaje está dedicado al décimo aniversario de Sonic, que se va a celebrar con la llegada de dos nuevos juegos, y en la sección de guías, un trío de lujo: *Metropolis*, *Jet Set Radio* y *Shenmue*. El Dreamon incluye 5 demos jugables (con *Tokyo Highway Challenge 2* y *Ultimate Fighting* entre ellos) y dos vídeos (*Spawn* y *Half Life*).



Los mejores de 2000

Ahora os toca a vosotros elegir los que han sido, a vuestro parecer, los mejores juegos de año. Ya sabéis como funcionan estas votaciones: tenéis que señalar a vuestro favorito en cada categoría. Eso sí, señalad sólo uno y sólo si de verdad pensáis que es el mejor.

Sorteamos:



9 Memory Cards
V-Rally 2



3 Packs
Volante V-Rally 2 + juego



2 Playworks
PS2000 Digital



3 Pads
Evolution V-Rally 2

Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de PlayManía que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A.
PlayManía
C/Pedro Teixeira 8, 2º Planta.
28020. Madrid.
Indicando en el sobre:
LOS MEJORES DEL 2000
(PlayManía)

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 20 de enero y el 15 de febrero del 2000.

3º Los resultados de esta votación serán publicados en un número próximo de PlayManía.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán por sorteo 17, cuyos remitentes serán premiados dos con un PlayWorks PS 2000 Digital (cedidos por Creative Labs), nueve con una tarjeta de memoria V-Rally 2, tres con Pack Volante + juego V-Rally 2 y tres con un Pad Evolution V-Rally 2 (Cedidos por Infogrames).

5º Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: Hobby Press, S.A.

Arcades
- ❑ BeatMania
- ❑ Crash Bash
- ❑ Dancing Stage Euromix
- ❑ Incredible Crisis
- ❑ Jungla De Cristal 2

Aventuras de Acción
- ❑ Dino Crisis 2
- ❑ Medievil 2
- ❑ Parasite Eve 2
- ❑ Resident Evil 3
- ❑ Syphon Filter 2
- ❑ Tenchu 2
- ❑ Tomb Raider Chronicles

Beat'em Up
- ❑ Ehrgeiz
- ❑ Fighting Force 2
- ❑ Jackie Chan Stunmaster
- ❑ Jedi Power Battles
- ❑ Jojo's Bizarre Adventure

Deportivos
- ❑ Esto es Fútbol 2
- ❑ FIFA 2001
- ❑ ISS Pro Evolution
- ❑ Knockout Kings 2001
- ❑ NBA Live 2001
- ❑ Tony Hawks 2

Plataformas
- ❑ Rayman 2
- ❑ Spyro 3 : El año del Dragón
- ❑ Teleñecos: Aventura Monstruosa
- ❑ The Grinch
- ❑ Tombi! 2
- ❑ Toy Story 2

Estrategia y Simulación
- ❑ Front Mission 3
- ❑ Manager de Liga
- ❑ Theme Park World

RPG
- ❑ Alundra 2
- ❑ Grandia
- ❑ Koudelka
- ❑ Suikoden II
- ❑ Vagrant Story

Velocidad
- ❑ Colin McRae 2
- ❑ Driver 2
- ❑ F1 Championship Season 2000
- ❑ F1 Racing Championship
- ❑ Gran Turismo 2
- ❑ Moto Racer World Tour
- ❑ NFS: Porsche 2000
- ❑ Toca WTC

Shoot'em Up
- ❑ Alien Resurrección
- ❑ Colony Wars: Red Sun
- ❑ El Mundo Nunca Es Suficiente
- ❑ Medal of Honor Underground
- ❑ Silent Bomber

Idea Más Original .... **Mejor Compañía de Software** .... **Mejor Campaña Pubicitaria** ....

Mejor Volante .... **Mejor Pistola** ....

Mejor Mando Analógico .... **Mejor Tarjeta de Memoria** ....

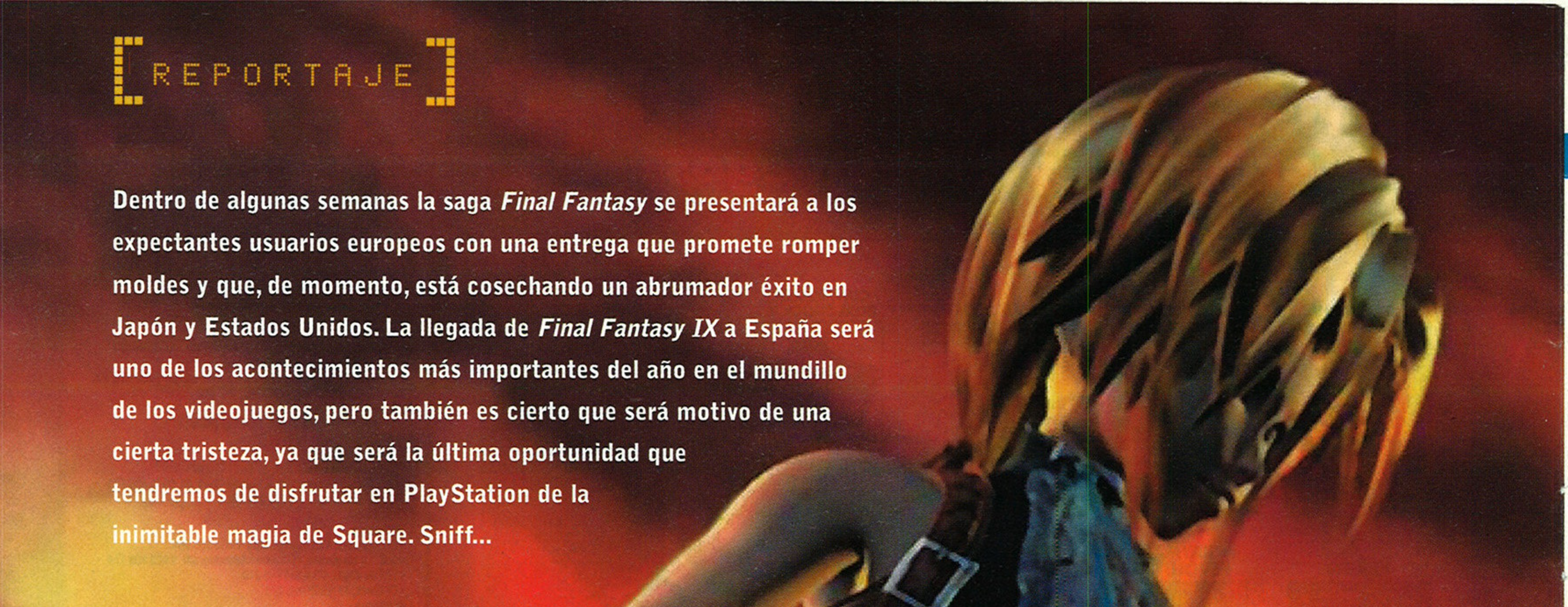
Mejor Juego PlayStation ....

Mejor Juego de PS2 ....

Mejor Juego del Milenio ....

Nombre .... Apellidos .... Edad .... Teléfono ....

Dirección .... Localidad .... Provincia .... C.P. ....



Dentro de algunas semanas la saga *Final Fantasy* se presentará a los expectantes usuarios europeos con una entrega que promete romper moldes y que, de momento, está cosechando un abrumador éxito en Japón y Estados Unidos. La llegada de *Final Fantasy IX* a España será uno de los acontecimientos más importantes del año en el mundillo de los videojuegos, pero también es cierto que será motivo de una cierta tristeza, ya que será la última oportunidad que tendremos de disfrutar en PlayStation de la inimitable magia de Square. Sniff...

El gran colofón para una aventura mítica

FINAL FANTASY IX



Square ha conseguido dar forma a un catálogo de localizaciones de ensueño, con un grado de detalle realmente impresionante.



Algunas ciudades tendrán un tamaño gigantesco, y por esa razón contarán con un sistema interno de transporte. ¿Os recuerda a Esthar?



Ciudades flotantes, princesas aventureras, magia blanca y negra, criaturas fantásticas... Square ha vuelto a los orígenes de la saga.



UN PRECIOSO UNIVERSO INTERACTIVO

Final Fantasy IX **quiere llegar donde sus antecesores no pudieron, y una de sus máximas pretensiones es sorprender al jugador con continuas situaciones inesperadas, secretos y minijuegos. Con tal fin y para que los menos expertos no se pierdan ningún detalle, se han introducido los llamados Puntos de Interés, que aparecen en forma de bocadillo sobre la cabeza de nuestro personaje cuando nos acercamos a una zona en la que podemos interactuar de una u otra forma.**







Resulta bastante duro hablar sobre un título que va a suponer la finalización de una saga tan emblemática como es *Final Fantasy*. No nos queremos poner sentimentales, pero lo cierto es que con *Final Fantasy IX* Square cierra uno de sus períodos más prolíficos y dorados de su carrera, y en el que probablemente mayores éxitos ha obtenido, tanto en lo relativo a ventas como al aumento de su prestigio.

Por esta razón, *Final Fantasy IX* se ha convertido en su niño mimado, en su más cuidada producción, en el brillante colofón a una saga que, sin duda alguna, es una de las más queridas y admiradas por los consoleros de todo el mundo.

Buena prueba de la enorme dedicación que Square ha puesto en este *FF IX* es que para el desarrollo de este noveno capítulo se reunieron de nuevo las tres figuras que marcaron los comienzos de la saga, es decir, Hironobu Sakaguchi (productor), Yoshitaka Amano (diseñador gráfico) y Nobuo Uematsu (compositor), cerrando de manera inmejorable el tercer ciclo de la saga.

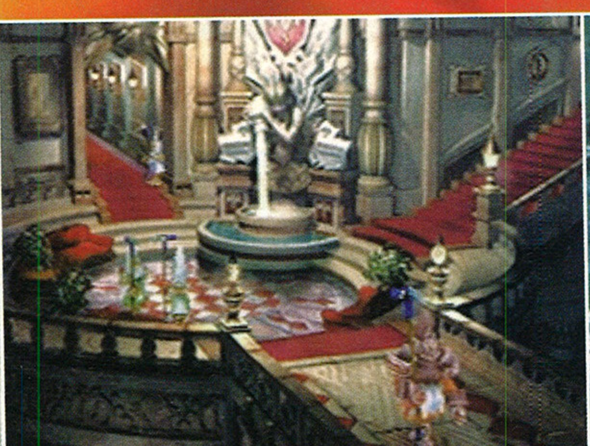
La huella del pasado

De estos tres genios, Yoshitaka Amano ha sido el único que no ha estado presente en las dos anteriores entregas, algo que se dejó notar especialmente en la ambientación. Con la reincorporación de este prestigioso ilustrador, *FF IX* ha regresado a los ambientes medievales que marcaron los comienzos de la saga, en los que la presencia de la tecnología era más bien escasa, transportándonos ahora a un mundo en el que imperan la magia y la fantasía.

Nosotros ya hemos tenido la oportunidad de recorrer las calles de Alexandría, Dali, Lindblum, Burmecia y otros parajes más inhóspitos, como la caverna de hielo o el bosque maldito, y las sensaciones que estos viajes nos ha proporcionado han sido muy distintas a las vividas en los dos capítulos anteriores.

Y es que ahora, al sumergirse en el fantástico universo de *FF IX*, no resulta extraño encontrarse con magos, caballeros de reluciente armadura, princesas con ganas de aventura, ladrones, bestias de todo tipo, gigantescos castillos, continentes flotantes, bosques encantados...

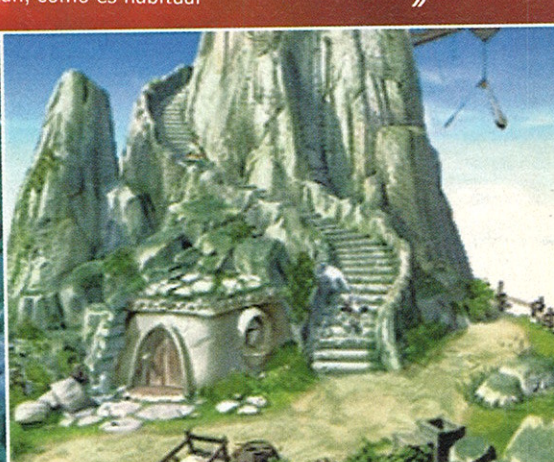
Tampoco podíamos pasar por alto el elenco de protagonistas que, sin lugar a dudas, es uno de los más amplios y variados de toda la saga: Zidane Tribal, un ladronzuelo que encandila a las chicas; Vivi Ornitier, un mago negro de 6 años que está asolado por sus dudas existenciales; Adelbert Steiner, un pueblerino caballero protector de la princesa Garnet; Freya Crescent, una guerrera con el corazón destrozado por el amor... Todos y cada uno de los ocho personajes que entrarán a formar parte de nuestro equipo juegan un papel fundamental en la historia y cuentan, como es habitual »



Como todos los capítulos de la saga, *Final Fantasy IX* dejará lugar al humor, a la aventura, a la investigación, y por supuesto, al amor.

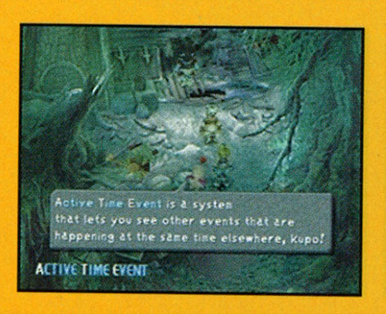


En total habrá 8 personajes controlables, cada uno de ellos con habilidades distintas.

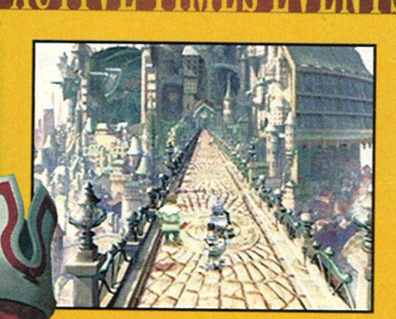


En todos los aspectos, tanto gráficos como jugables, *FF IX* va a superar a sus antecesores de PlayStation. Si no, tiempo al tiempo.

ACTIVE TIMES EVENTS



Con esta rimbombante expresión, Square ha bautizado a otra de las grandes novedades del juego, y por extensión, de la saga. En esencia, los ATE o Active Time Events son unas secuencias de vídeo en las que podemos ver qué están haciendo otros personajes que no están con nosotros, y que en ningún caso podremos controlar. Así, estas escenas nos dan a conocer algunos aspectos del carácter y forma de ser de los personajes secundarios, al tiempo que nos adelantan los peligros y secretos que nos aguardan.



» en la saga, con una personalidad muy marcada. Como en anteriores entregas, Square ha logrado dotarles de un elevado grado de humanidad y por eso, dentro de muy poco tiempo, todos estos nombres entrarán a formar parte de vuestra vida, como ya lo han hecho Cloud, Tifa, Squall o Laguna.

Novedades, y más novedades

Al margen de la ambientación y sus protagonistas, *FF IX* también recupera otros elementos de anteriores capítulos de la saga, como pueden ser el sistema de profesiones de *FF VI*. Según este sistema, cada personaje cuenta con una serie de habilidades propias de su condición, y así, por ejemplo, el ladronzuelo Zidane puede robar objetos durante los combates, pero nunca podrá utilizar las magias de ataque de Vivi, que es un mago. Éste, a su vez, no podrá utilizar los hechizos de curación de Garnet, que utiliza magia blanca... Además, el sistema de juego es abierto, es decir, podemos ampliar el número de habilidades de cada personaje, y por lo tanto, los ocho protagonistas pueden aprender nuevas técnicas utilizando distintos tipos de objetos, como armaduras, cascos, brazaletes y armas. Su aprendizaje es muy parecido al sistema de habilidades de los guardianes de la fuerza, aparecido en *FF VIII*, y se basa en la adquisición de puntos AP durante los combates.

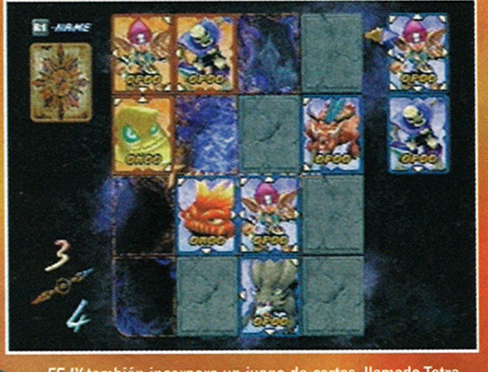
Otra novedad no menos interesante es la reaparición de los Moogles, Moglis o Moguritos. Estas adorables criaturas aparecieron en el famoso Gold Saucer de *FF VII* en un inolvidable minijuego, así como en una carta de *FF VIII*, pero apenas habían tenido relevancia durante el juego. En esta última entrega esto va a cambiar radicalmente, ya que entre otras muchas cosas, estos "peluditos" seres nos permitirán salvar la partida y acceder a su red de correo llamada, Mognet. Esta red, a grandes rasgos, nos invitará a convertirnos en el cartero de los moglis... una pasada.

No menos interesantes son los llamados ATE o Active Time Event, otra de las grandes novedades del juego. A estos eventos sólo se puede acceder en momentos puntuales, y nos permiten ver lo que está haciendo otro personaje en otro lugar. Aquí no intervenimos ni podemos controlar nada, pero estos eventos nos permiten conocer mejor a los protagonistas y algunos elementos de la historia.

Tampoco podíamos dejar de mencionar la inclusión de un nuevo y adictivo juego de cartas, llamado Tetra Master, o la introducción de los llamados Puntos de Interés en todos los

LOS MENÚS Y EL SISTEMA DE JUEGO

Uno de los aspectos del octavo capítulo que más críticas recibió fue el sistema de juego, que dejó al margen algunos elementos típicos de los RPG's. Por fortuna, en *FF IX* volveremos a encontrarnos con un juego de rol clásico, y encontraremos interminables listas de armas, objetos, armaduras y accesorios que nos permitirán modificar las características de nuestros personajes. Además, como en *Vagrant Story*, será posible combinar algunos de estos objetos para obtener armas y protecciones más poderosas.
Por último, al menos por el momento, los personajes también contarán con un renovado sistema de habilidades, que podremos aprender y utilizar por medio de los objetos y un sistema de cristales mágicos que ya os explicaremos en su momento.



FF IX también incorpora un juego de cartas, llamado Tetra Master, que se rige por unas reglas distintas.



En teoría, el juego nos llegará hacia el mes de marzo o abril completamente traducido.

LOS CHOCOBOS



Otro de los elementos típicos que no podían faltar en esta despedida son los Chocobos que, aparte de servirnos como medio de transporte, protagonizarán un divertido minijuego basado en el "frío-caliente".

LOS COMBATES

Como ya adelantamos, los combates han regresado al estilo de *FF VII*, con algunos matices pertenecientes a los orígenes de la saga. De este modo, por mencionar algunas características, nuestro equipo puede estar formado por 4 personajes, y existe un sistema de "categorías" que diferencia más a los personajes, siendo posible encontrar magos, ladrones, caballeros... También han regresado los Puntos de Magia (MP), las invocaciones...









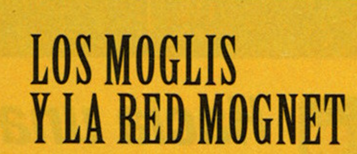
EL NEGOCIO DEL SIGLO

De manera simultánea al lanzamiento, Square ha puesto a la venta en Japón una buena lista de productos relacionados con el juego, que van más allá de los consabidos peluches y llaveros (hemos encontrado hasta un "sujeta-cuadros"). Del mismo modo, la extensa banda sonora completa se ha puesto a la venta en dos compilaciones de cuatro CD´s cada una. Ahí es nada.









escenarios que componen el juego.

Por último, *FF IX* también ofrece numerosos guiños a anteriores capítulos de la saga, que los más acérrimos seguidores descubrirán y degustarán en toda su extensión. Sirvan como ejemplos algunos nombres que aparecen en el juego como es la ciudad de Tifa o la recuperación de algunos cortes musicales, como la marcha del ejército Shinra de *FF VII*.

El poder de la técnica

Gracias a la fastuosa realización y a la no menos impresionante puesta en escena, os podemos adelantar que *FF IX* va a ser el mejor juego de la saga, por lo menos en su apartado visual. Los escenarios rebosan vida y cuentan con centenares de pequeños detalles que le confieren un acabado muy superior al de las anteriores entregas. Desde palomas que levantan el vuelo a nuestro paso, a los numerosos personajes que pueblan las calles, todo ha sido recreado con un gusto exquisito. Pero aún más impactante se nos antoja el enorme tamaño de los personajes, algo que no impide que se muevan con un desparpajo y soltura indescriptibles, mientras que al mismo tiempo hacen gala de unos ropajes plagados de detalles y motivos propios del medievo. Eso sí, todo ello se muestra desde una depurada óptica superdeformed, que regresa a la estética del séptimo capítulo, con personajes "enanitos y cabezones".

Tampoco podíamos dejar de mencionar las secuencias de video, que como era de esperar, alcanzan un nivel impresionante, ni las fabulosas composiciones del siempre genial Nobuo Uematsu, que volverán a deleitar nuestros tímpanos con sus inimitables melodías.

Un rincón para soñar

Por todo esto y por mucho más que aún nos queda por descubrir, *FF IX* nos permitirá volver a soñar a lo grande, aunque, como ya hemos dicho anteriormente, será por última vez en PlayStation. Probablemente llegarán más juegos de rol a nuestra consola, pero podríamos asegurar que ninguno alcanzará la desmesurada calidad ofrecida en esta fastuosa superproducción. Será una despedida por todo lo alto, el colofón a una época dorada que deja paso al tremendo potencial de PS2, que traerá nuevos aires y posibilidades a la saga. Hasta que suceda este relevo, tenemos tiempo más que suficiente para disfrutar y degustar tranquilamente esta auténtica maravilla de los videojuegos.

LOS MOGLIS Y LA RED MOGNET

Junto a los Chocobos, los Moglis (también conocidos como Moogles o Mogs) son uno de los personajes más queridos de la saga. En *FF IX* volverán a aparecer y tendrán numerosas funciones, ya que nos permitirán salvar la partida y acampar para restablecer la energía. Además, estos adorables seres cuentan con una red de correo, llamada Mognet que necesita de nuestra ayuda para funcionar, y que básicamente nos invita a llevar las cartas de unos Moglis a otros. Curioso ¿no?



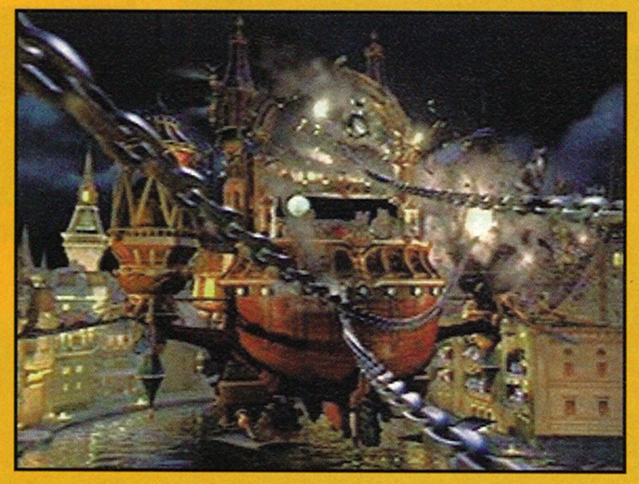


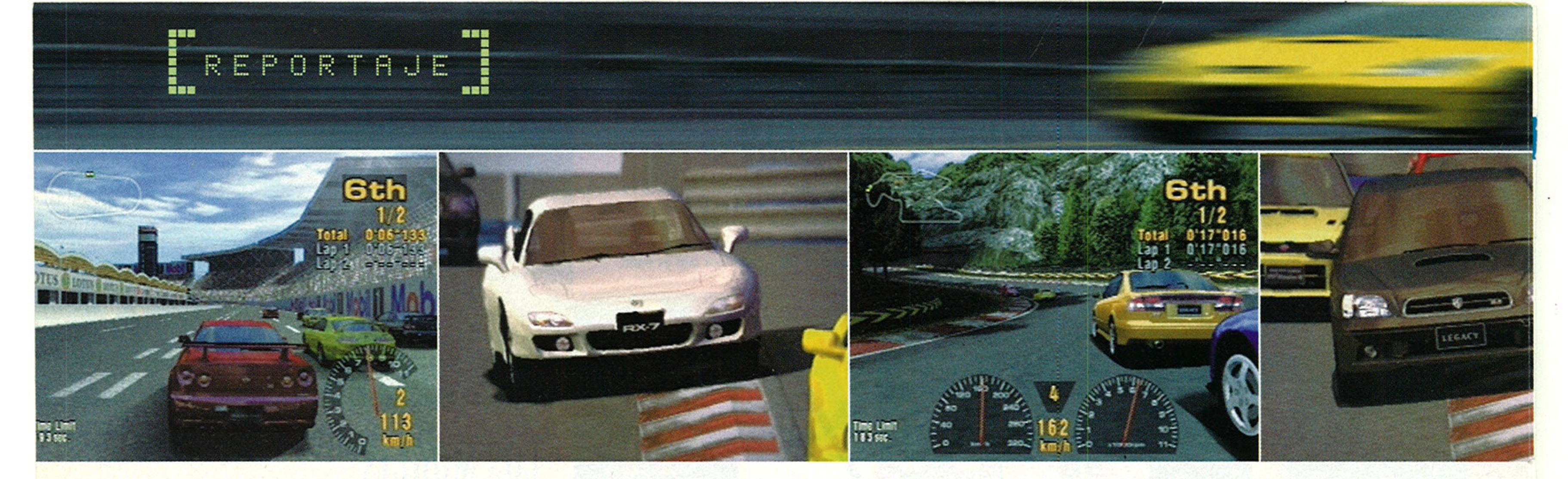
UN DELEITE PARA LA VISTA

Si la calidad gráfica del juego no os parece suficiente, añadidle a esto las excepcionales, únicas, sobresalientes, numerosas e irrepetibles secuencias de vídeo que adornarán los 4 CD´s que componen el juego. Sin temor a exagerar, podemos decir que son la más alucinantes que hayáis visto jamás. ¡¡No queremos ni imaginarnos cómo será la película que están haciendo de Final Fantasy!!











Hacia una experiencia de conducción total

GRAN TURISMO 3

Tras sucesivos retrasos, el próximo 14 de febrero los usuarios japoneses de PS2 podrán disfrutar por fin de *Gran Turismo 3*, la esperadísima secuela del simulador de velocidad más completo y realista de la historia. Nosotros tendremos que esperar un poco más (¿marzo? ¿abril?) pero en este completo avance os contamos todo lo que debéis saber sobre este esperado regreso.

Los efectos de luz superan con creces los vistos en cualquier otro juego de velocidad. Y eso que *GT3* aún no está terminado...



Todavía no se conoce la cifra exacta de vehículos, pero Kazunori Yamauchi ha asegurado que habrá más de 150 modelos distintos.

Orgullosos del elevadísimo nivel de calidad que le imprimieron a la saga *Gran Turismo* en PlayStation, Kazunori Yamauchi y el resto de integrantes de Polyphony Digital empezaron a trabajar en la correspondiente versión para PS2.

El concepto original del juego, en un principio, no pasaba de ser una simple adaptación de *Gran Turismo 2* muy mejorada a nivel gráfico, que conservaba las licencias necesarias para incluir los casi 600 vehículos exhibidos en PlayStation. Por esta razón, durante las primeras fases de desarrollo el juego se dio a conocer como Gran Turismo 2000... Pero, a medida que Polyphony trabajaba en el juego y se familiarizaba con la nueva consola, las metas fueron creciendo, y los objetivos variaron considerablemente. Kazunori Yamauchi, por fin veía la oportunidad de crear el simulador de velocidad que siempre había soñado, por lo que no le ha importado "sacrificar" otros aspectos del juego (como el número de vehículos disponibles), para a cambio ofrecer una



¡¡¡Ya lo hemos jugado!!!

Gracias a Sony España hemos tenido acceso a una beta de uso interno que, aunque sólo presentaba dos circuitos y sendos vehículos, nos ha permitido disfrutar en primicia de esta verdadera obra de arte. Y os podemos adelantar que, respecto a su antecesor, el control resulta aún más realista (sobre todo jugando con el volante) y que la sensación de velocidad se ha disparado. En resumen, que *GT 3* se va a convertir en el simulador definitivo.











experiencia nueva, más realista y que abarcará nuevas sensaciones gracias al volante oficial del juego, que utilizará la tecnología Force Feedback.

De este modo, y si las cosas no cambian, la versión japonesa de *Gran Turismo 3* presentará "sólo" unos 150 vehículos, aunque algunos de ellos, como el Pagani Zonda C-12, serán completamente nuevos en la serie GT. En este apartado hay que mencionar que las principales características de cada vehículo, incluido el sonido del motor y su sistema de control, se han recreado partiendo de cero, es decir, sin contar con ningún dato o elemento de los anteriores juegos de PlayStation. Es decir, que Polyphony Digital ha vuelto a grabar el sonido del motor de cada vehículo, y ha ajustado el sistema de control a lo que ofrece cada modelo real.

Aunque todavía es pronto para hablar de otros aspectos y Polyphony mantiene muchos secretos sobre su juego, os adelantamos que Kazunori Yamauchi tiene reservadas algunas novedades que van más allá de incluir nuevas licencias y pruebas de conducción (aunque también las habrá). De un tiempo a esta parte se ha rumoreado insistentemente sobre la inclusión de un mejorado modo rally (aunque todavía no se ha visto nada de él), y de un modo multijugador a pantalla partida para 6 personas (será necesario tener 3 consolas, 3 televisores y 3 juegos), así como de una mejorada inteligencia artificial de los pilotos rivales, que en esta nueva versión tendrán "memoria" para recordar si les hemos hecho alguna jugarreta y devolvérnosla en cualquier momento de la carrera. Y por supuesto, no nos podíamos olvidar de otro tipo de detalles, como la incorporación de unos cuantos circuitos nuevos o un renovado catalogo de efectos visuales, así como que, finalmente, el juego se pondrá a la venta en un único DVD.

En fin, no os pongáis nerviosos, que para finales de febrero nos haremos con una versión japonesa del juego, y os hablaremos largo y tendido acerca de *GT 3*.



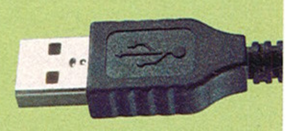


El volante de las emociones

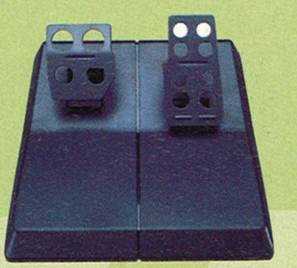
En la última feria ECTS, Kazunori Yamauchi hizo una extensa demostración de *Gran Turismo 3* utilizando un volante que, a primera vista, parecía diseñado para el juego. Gracias a Sony España hemos tenido acceso al volante, el cual hemos podido probar en la redacción durante largas horas, y os podemos adelantar que la experiencia nos ha parecido alucinante. La principal diferencia con otros modelos reside en la tecnología Force Feedback, mediante la cual el volante ofrece resistencia en las curvas y giros. Además, resulta un volante muy ergonómico, ligero y resistente. Por lo que hemos averiguado, y salvo cambios de última hora, este volante proviene de un modelo diseñado para PC, el llamado Wingman de Logitech, y son idénticos salvo en la serigrafía y motivos ornamentales. También os adelantamos que el volante no se pondrá a la venta junto con *Gran Turismo 3* y que no será Sony quien lo distribuya en nuestro país.



El Wingman de Logitech cuesta cerca de 18.000 ptas, así que esta adaptación para GT3 no debería subir mucho sobre ese precio.



Por ahora sólo cuenta con una conexión USB, y por lo tanto sólo podrá ser utilizado con los juegos de PlayStation 2.



En volante se completa con un adaptador de corriente, necesario para el motor Force Feedback, y unos pedales.





***Gran Turismo 3* será, sin duda, el juego de velocidad más bello de la historia. Sus numerosos efectos gráficos (tales como la recreación del calor de los motores o el insultante grado de realismo de las repeticiones y el sistema de control), harán de *GT 3* el simulador definitivo.**



MUCHO MÁS QUE UN CINE EN CASA

COMO TODOS SABÉIS, PLAYSTATION 2, ADEMÁS DE UNA CONSOLA, ES UN REPRODUCTOR DE VÍDEO DVD QUE, COMO VIMOS EL MES PASADO, ESTÁ A LA ALTURA DE UN REPRODUCTOR DE GAMA MEDIA. SIN EMBARGO, PUEDE QUE MUCHOS NO SEPÁIS TODAVÍA QUÉ ES EXACTAMENTE Y QUÉ VENTAJAS NOS PUEDE OFRECER EL VÍDEO DVD. EN ESTAS PÁGINAS VAMOS A AYUDAROS A DESCUBRIRLO.

Este ha sido el año elegido por fabricantes y distribuidoras para acercar al gran público las excelencias del vídeo DVD. De hecho, en estos momentos ya existe una amplísima gama de reproductores capaces de cubrir todo tipo de necesidades, desde las más básicas a las más sofisticadas. Del mismo modo, el número de lanzamientos de películas en DVD ha aumentado notablemente y se ha visto que estas Navidades el regalo (o capricho) por excelencia ha sido el vídeo DVD, al que hay que sumar además, PlayStation 2.

Pero... ¿sabemos exactamente en qué consiste este nuevo sistema de vídeo doméstico? ¿Realmente merece la pena tener un reproductor y pagar por las películas más del doble de lo que cuesta una cinta VHS? Veamos.

El precio de la calidad.

El que vaya de primeras a comprar una película en DVD se puede llevar un buen susto cuando vea que los precios nunca bajan de las 4.000 pesetas y que, en algunos casos, pueden superar las 6.000. ¿Por qué esta diferencia de precio? Pues porque la calidad hay que pagarla, y una película en DVD supera en todos los aspectos a una cinta de vídeo convencional.

Por empezar por algún sitio, el DVD tiene la enorme ventaja de no deteriorarse por el uso, ofreciendo siempre la misma calidad del primer día. Además, al tratarse de



una señal digital, la imagen y el sonido se reproducen con pureza y sin las interferencias inherentes a las cintas. En resumen, nos ofrece una calidad muy superior y la garantía de que esa calidad no se va a ver mermada nunca.

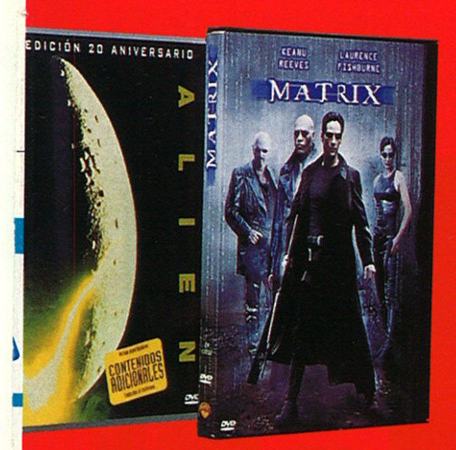
Sin embargo, quizá estas virtudes nos sigan pareciendo insuficientes para compensar el desembolso, y más si tenemos en cuenta que el soporte en el que se graba la película (el disco DVD) es mucho más barato que la cinta. La cuestión es que en un DVD (un disco del tamaño de un CD normal pero con una capacidad mucho mayor), caben muchas, muchísimas más cosas que una película y lo normal es que esta capacidad, así como su naturaleza digital, se aprovechen muy, pero que muy bien.

Algo más que cine.

La gran capacidad de los DVD permite que las películas en este formato ofrezcan una notable cantidad de extras. Lo normal es que podamos elegir entre varios idiomas para escuchar los diálogos, y todavía muchos más para disfrutar de subtítulos. Esto significa, por ejemplo, que si nos apetece podremos ver la película en francés con los subtítulos en castellano. Además, el sonido se graba digitalmente, de modo que podemos disfrutar de las ventajas de sistemas tan apabullantes como el Dolby Digital: ¡Seis altavoces para sentir las películas como en el cine!

Pero el tema de los idiomas, o de los distintos formatos de audio y de vídeo (no nos podemos olvidar del sistema panorámico), no es el único que hace especial al DVD. Gracias a la capacidad de los discos, casi todas las películas del mercado añaden numerosos extras al metraje original. Así, lo habitual es encontrarse con menús de extras donde se pueden descubrir desde los trailers originales, a entrevistas con actores y directores, explicaciones de efectos especiales, fotos del rodaje, escenas eliminadas del montaje final y hasta finales alternativos.

Como el formato de la película es digital, podemos saltar en segundos de uno de estos extras a otros. Incluso hay películas como "Matrix" que nos permite, si así lo deseamos, ver cómo se hicieron ciertas escenas, al mismo tiempo que disfrutamos de la película. Yendo más allá, títulos como "Gladiator" cuentan con dos discos: uno con la película y otro con todos los extras. Otros casos, como "Abyss" nos presentan dos versiones íntegras de la misma película: la que se estrenó en el cine y otra con todas las escenas que se cortaron en su momento, así como montones de extras. »





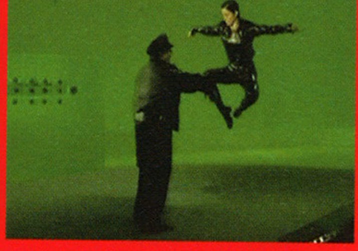
Las VENTAJAS del DVD

1. Gran capacidad de almacenamiento (hasta 17 GB).
2. Resolución 2 veces mayor que una cinta VHS.
3. Sonido envolvente de 6 canales.
4. Doblaje hasta en 8 idiomas.
5. Subtítulos hasta en 32 idiomas.
6. No se deteriora con el uso.
7. Permite acceso inmediato a escenas sin necesidad de rebobinar o adelantar.
8. Posibilidad de reproducción de hasta 9 ángulos de cámara diferentes (si la película lo permite).
9. Bloqueo infantil para que los padres decidan qué películas pueden ver sus hijos.
10. Las películas en DVD se ponen a la venta 5 meses después de su estreno en cine, un plazo inferior al del vídeo VHS.
11. Inclusión de numerosos extras: escenas cortadas, documentales, fotografías, entrevistas...

EXTRAS de Cine

Poder elegir el capítulo que queremos ver (igual que seleccionamos la canción de un CD), disponer de varios idiomas para voces y subtítulos... Esto es lo básico, pero los DVDs nos deparan además muchas otras sorpresas agradables. Aquí os mostramos algunos ejemplos, aunque podríamos haber puesto muchos más...





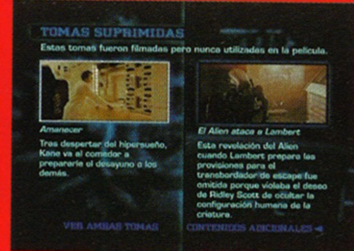
EFECTOS ESPECIALES: Muchas películas incluyen secciones explicando cómo se hicieron los efectos especiales. Sin embargo, "Matrix" va mucho más allá y tiene una opción que nos permite ver la película y acceder al "cómo se hizo" de cada escena cuando sale en pantalla un conejito blanco.



TRAILERS: "Parque Jurásico" tiene muchos extras, como una enciclopedia de dinosaurios. Además, coincide con muchos otros DVD en ofrecer trailers de otras películas. En este caso podemos ver un adelanto de «Parque Jurásico III».



DOCUMENTALES: No es extraño encontrar entre los extras, documentales que nos aporten nuevos datos sobre la temática del film. En el caso de "ID 4", nos hablan sobre la posibilidad de la existencia de vida extraterrestre.



ESCENAS SUPRIMIDAS: En muchas películas podremos encontrar escenas que se omitieron, por unas razones u otras, del montaje final. ¿Sabías, por ejemplo, que en "Alien" se suprimió uno de los ataques del monstruo?

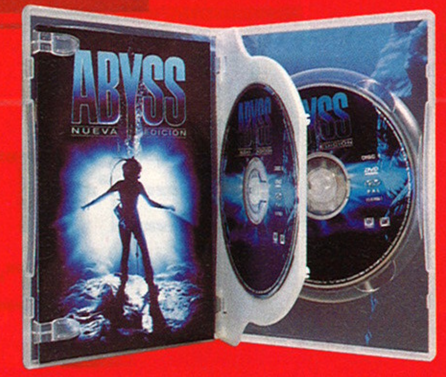


» A todo esto le podéis sumar versiones especiales para coleccionistas, la posibilidad de cambiar el ángulo de la cámara si la película así lo permite, el acceso inmediato a cualquier capítulo de la película que deseemos ver, modificar cualquier aspecto del sonido o de la reproducción en tiempo real... Toda esta larga lista de opciones y posibilidades, inimaginables en un VHS, hacen del Vídeo DVD una oferta irresistible para los cinéfilos y todos los que aspiren a disfrutar en el salón de casa de algo más que de "una-peli-de-vídeo".

Los defectos del DVD.

Como todo, el vídeo DVD también tiene su lado "menos bueno". Quizás el aspecto que retrae a más gente a la hora de decidirse a dar el salto, es el hecho que los vídeos DVD domésticos no graban, sólo reproducen. Esto significa que no puedes grabar tu programa de TV favorito si estás fuera, o hacerte con una videoteca propia a base de grabar las películas de la tele. Así, las cosas, no podremos prescindir del vídeo tradicional, del mismo modo que nadie prescindió de la cassette cuando el CD se erigió como el estándar indiscutible del audio. Eso sí, apreciando las innegables virtudes del DVD no debería ser un problema para nadie contar con los dos aparatos: el vídeo que todo el mundo tiene, y el flamante vídeo DVD, en nuestro caso, PlayStation 2. Esta solución nos permite, además, aprovechar nuestra colección de cintas que seguramente no es pequeña.

Esto nos lleva al segundo de los "problemas" del DVD: el precio de las películas. Como ya hemos dicho, los extras que incluyen los discos y su elevadísima calidad visual y sonora justifican el desembolso. Sin embargo, hay películas en DVD, generalmente clásicos, que no nos van a ofertar nada a cambio: son estéreo como las cintas, la calidad de imagen es simplemente correcta y carecen de todo tipo de extras. Teniendo en cuenta que conservaremos durante un tiempo nuestro VHS, tampoco nos conviene agobiarnos por tener todo el cine, desde ya, en DVD: basta con que nos hagamos con las "pelis" que nos gusten de verdad y que aprovechen todo el potencial tecnológico del nuevo formato.



También hay que advertir que no todos los DVDs ofrecen las mismas ventajas. Dos ejemplos. "Abyss" tiene 2 discos, uno de extras y otro con dos versiones de la película: la original y una especial con más metraje. Sin embargo, por ejemplo, "Lo que el viento se llevó", además de no ofrecer ningún extra, está grabada en las dos caras del DVD, por lo que hay que darle la vuelta en mitad de la película.



El estándar del futuro.

Visto lo visto, nadie debería dudar de que el DVD es el estándar de vídeo del futuro y la evolución lógica de la creciente demanda de calidad. Tener un vídeo DVD en casa va a ser en muy poco tiempo tan lógico como lo es ahora tener un VHS. Los que tengáis una PS2 tenéis gran parte del camino andando y os recomendamos que aprovechéis sus posibilidades para disfrutar a tope de vuestras películas favoritas.

REVOLUCIÓN en la imagen

El mes pasado os hablamos de las excelencias del sonido de un DVD y sus múltiples posibilidades. Pero también en el tema de la imagen, y no hablamos sólo de la calidad, el DVD puede ofrecernos varias opciones, desde el formato normal (4:3) a los formatos panorámicos, propios del cine. Estas son las diferencias entre los formatos básicos, aunque recordad que sólo las podréis disfrutar si vuestro televisor está preparado para ellas.

→ **4:3:** Es el formato de los televisores convencionales, prácticamente cuadrado.

→ **Pan & Scan (16:9 reajustado para una pantalla de 4:3)** Consiste en cortar ambos lados de la imagen (derecho e izquierdo) para que la imagen quepa en un formato casi cuadrado como el de la televisión. Se pierden las imágenes de los márgenes.

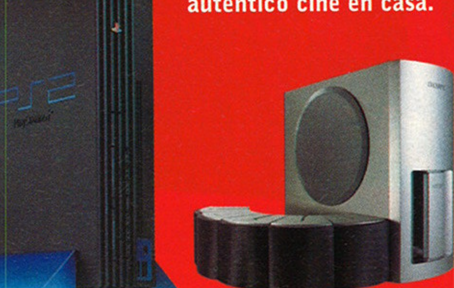
→ **16:9:** También llamado "widescreen", se ajusta a las televisiones panorámicas y se corresponde al original en el que se rodó la película. Si os habéis fijado, en el cine la pantalla no es ni mucho menos cuadrada, la imagen siempre es mucho más larga que ancha, y gracias a este sistema de vídeo se puede ver la película en toda su plenitud.

→ **Letterbox (Vídeo 16:9 destinado a una pantalla de 4:3)** Es la forma de presentar al completo una película de formato "widescreen" en una televisión normal (4:3). Se trata de un truco generado digitalmente que consiste en insertar unas bandas negras encima y debajo de la imagen.

EL CINE en casa

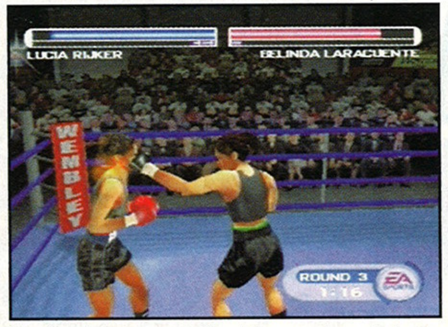
No ha sido hasta la llegada del DVD cuando se ha empezado a hablar del concepto "Home Cinema" o, lo que es lo mismo, conseguir que ver películas en casa sea casi igual que verlas en el cine.
Para poder decir que tenemos "Home Cinema" debemos contar con un aparato de TV de 16:9 de al menos 28", un reproductor de DVD (o una PlayStation 2) y un amplificador de sonido Dolby Digital. Sólo el reproductor DVD ya es un lujo, pero con todo lo demás podemos estar seguros de tener un auténtico cine en casa.



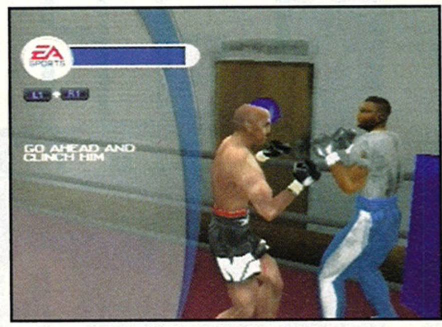


Knockout Kings 2001

El rey del cuadrilátero mejora su "pegada"

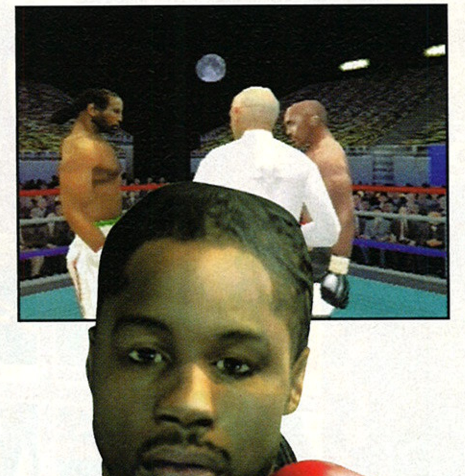


Las chicas hacen su aparición estelar en un juego de boxeo. En U.S.A. son muy populares este tipo de combates.



Para entrenar a fondo el amplio repertorio de golpes, tendremos a nuestra disposición un solícito "sparring".





EA Sports vuelve a la carga con la nueva revisión de su exitoso simulador de boxeo, consiguiendo aunar un increíble entorno gráfico y una jugabilidad muy mejorada.

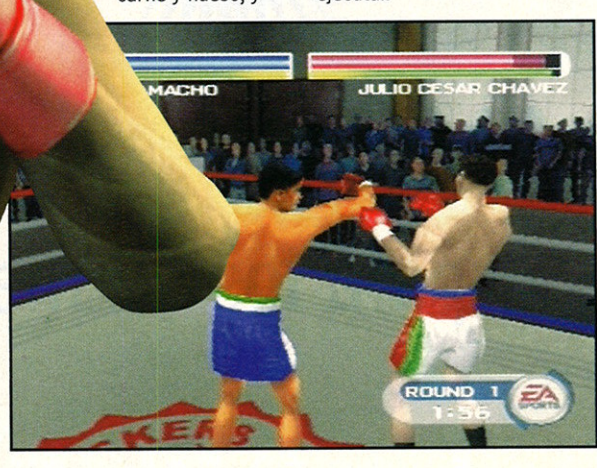
Fiel a su cita anual, vuelve el simulador que ha elevado a las más altas cotas de calidad y realismo al noble arte del boxeo, mejorando entrega tras entrega. Este año no iba a ser una excepción, y el entorno gráfico de esta nueva versión roza, en su perfección y detalle, el límite de lo que puede dar de sí nuestra querida PlayStation.

ENTRE LAS MEJORAS MÁS DESTACADAS, podemos mencionar las revisadas animaciones de los púgiles, que han sido tratadas magistralmente mediante la técnica de captura de movimientos con boxeadores de carne y hueso, y parecen casi reales. Además, no se limitan a los combates en sí, sino que vamos a poder apreciarlas en los descansos de los asaltos y en las presentaciones de ambos púgiles. También gozaremos con un tratamiento exquisito de las texturas faciales de los contendientes, y con un fantástico manejo de las luces que inciden en el ring.

También hay que mencionar la suavidad que se aprecia en los desplazamientos sobre la lona y en la ejecución de los diferentes golpes, que se ve acompañada por un nuevo sistema de control que hace que los derechazos, ganchos, "uppercuts" y demás "caricias" sean ahora más precisos, rápidos y fáciles de ejecutar.

Rostros famosos

Las 48 estrellas del boxeo que incluye *KO Kings*, presentan un texturado facial asombroso, con lo que el parecido con los boxeadores reales es francamente bueno. ¿Reconocéis al bravo luchador mexicano Julio César Chávez y a Oscar de la Hoya?





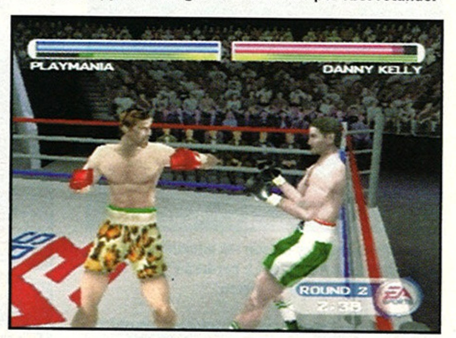


No... esta pantalla no ha salido mal. Los combates más clásicos se verán en blanco y negro. Todo un detalle.



Si conseguimos conectar un golpe que pille desprevenido a nuestro rival, podremos ganar el combate por K.O. rotundo.





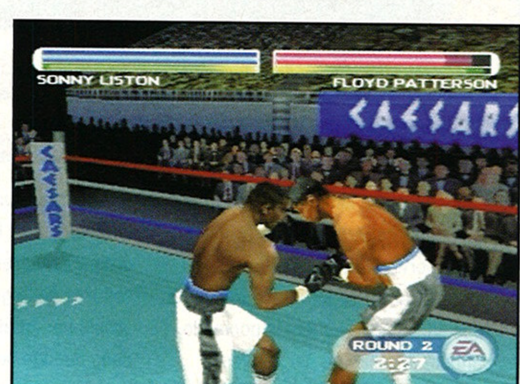
En un alarde de buscar la simulación pura y dura, los chicos de EA han querido incluir la posibilidad de ganar un combate de un rotundo golpe que pueda dejar K.O. a nuestro oponente, con lo que la estrategia defensiva cobra más protagonismo. Y para que la oferta no decaiga, los boxeadores más conocidos tendrán golpes exclusivos y un sistema de lucha único.

Entre estos luchadores se encuentra el actual campeón mundial de los pesados Lennox Lewis, pero también podremos jugar con las grandes leyendas del pasado como Muhammad Ali o Rocky Marciano. Unos y otros conforman un total de 48 boxeadores reales. Una cifra que marea. Pero por si no tuviéramos bastante, siempre quedará la opción de crear un boxeador a nuestro gusto con su completo editor.

Por supuesto, podremos aprender todos los golpes en entrenamientos reales con saco y con sparring, en nuestro propio gimnasio. ¿Alguien da más? Pues sí, porque el juego incluye los combates entre chicas que, para que lo sepáis, también reparten de lo lindo.

LOS MODOS DE JUEGO no han sufrido ningún cambio, y se mantienen los conocidos de Biografía, Pelea rápida, Peleas sin reglas donde vale todo, Campeonato, y Combates de ensueño, donde podremos vivir peleas que jamás llegaron a disputarse en la vida real, y con la que todo aficionado al boxeo ha soñado alguna vez.

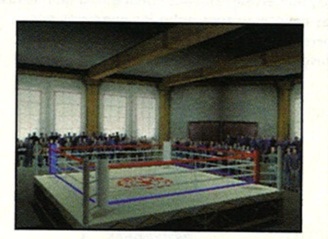
Podemos terminar diciendo que este *KO Kings 2001* mantiene la misma estructura que la versión del 2000 y presenta pocas novedades generales, pero sus muchas mejoras a nivel gráfico le hacen un producto apetecible para los que sean unos incondicionales del deporte de las cuatro cuerdas.



***Knockout Kings 2001* eleva a nivel de espectáculo todo el ambiente de los mejores combates pugilísticos que se han celebrado a lo largo de la historia. Un nuevo salto adelante de esta saga.**

Vamos progresando

La carrera por el título de campeón conlleva unos comienzos difíciles, con peleas en rings de mala muerte. Poco a poco, la cosa irá mejorando y podremos llegar a pisar el mítico Caesar's Palace.





¡Y nosotros que creíamos que en el boxeo NO valía todo!

Las detalladas repeticiones, nos pueden llegar a mostrar detalles, que quizá en el momento de la pelea, el árbitro ha pasado por alto. Un codazo traicionero que hace saltar el protector, y una poco sutil patadilla en las partes nobles, pueden valer para ganar. ¡Señores, que aquí venimos a boxear!







KNOCKOUT KINGS 2001
Electronic Arts • Deportivo

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1-8 bloques) — Dual Shock

Gráficos **10** — Sonido **8** — Diversión **9**

- Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
- A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9

Pese a que es muy parecido a la versión anterior, *Knockouts Kings 2001* es el mejor juego de boxeo actual, superando a su secuela y a la competencia.

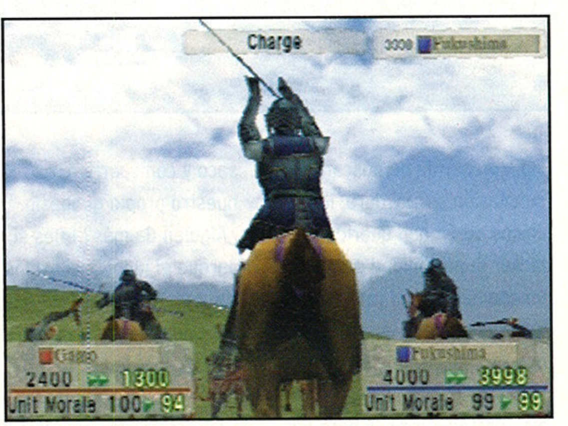
Kessen

La estrategia de los señores de la guerra



Si nuestras órdenes no son las adecuadas, los generales las protestarán y perderán "Zeal", es decir, perderán ardor guerrero.







Las numerosas escenas cinemáticas que ilustran las conversaciones entre los guerreros nos sirven para seguir el argumento, aunque por desgracia están en perfecto inglés.

***Kessen* es uno de los juegos más innovadores que podemos disfrutar ahora mismo en PS2, aunque su gran carga estratégica no lo convierte en un título de "dominio público".**

K*essen* ha sido uno de los títulos más esperados de la primera hornada de PlayStation 2. El hecho de tocar un género poco frecuente en consola, y hacerlo además poniendo en pantalla decenas de personajes moviéndose a la vez con una exquisita factura gráfica, había subido al máximo las expectativas. Sin embargo, no todo en *Kessen* ha resultado tan brillante como esperábamos.

Por empezar por lo que nos ha sorprendido de *Kessen*, debemos destacar las complejas relaciones que se entablan entre los guerreros. A nuestras órdenes tendremos un nutrido grupo de señores de la guerra, cada uno con su propia personalidad, que en un momento dado pueden negarse a obedecer nuestras órdenes o sugerir distintas estrategias de combate. Aunque a lo largo de cada campaña nosotros moveremos a cada Señor de la guerra adjudicándole su posición y ordenando sus maniobras, el juego es en sí una guerra global que se desarrolla batalla tras batalla. En esos paréntesis entre una y otra guerra es cuando nuestros generales (a los que incluso podemos promocionar o degradar) nos irán aportando su punto de vista. Es más, hasta podremos "comprar" la fidelidad de los generales enemigos. Esta complejidad de argumento afecta incluso a la faceta estratégica, ya que en medio de una guerra un general puede abandonarnos o no acatar nuestras órdenes, por lo que es importante dar órdenes que suban la moral y que no hieran la sensibilidad de según qué general. Así las cosas, casi se hace imprescindible ir anotando en una libreta las características y de cada líder y las tropas que maneja.







LA FACETA ESTRATÉGICA DEL JUEGO nos invita a desplazar a nuestros ejércitos con astucia, intentando envolver al enemigo y acosarle. Eso sí, no todas las tropas son iguales, así que deberemos tener mucho cuidado a la hora de enfrentar unidades: los arqueros son muy efectivos a larga distancia, pero en el cuerpo a cuerpo, pierden mucho. Nosotros no tendremos ningún control sobre la batalla, es decir, una vez que hemos lanzado a nuestra



Podemos promocionar a nuestros señores de la guerra o degradar aquéllos que peor nos sirvan.



Pese a la espectacularidad de las imágenes, básicamente ese así cómo controlamos el juego.



Antes de la batalla debemos idear la estrategia global con la ayuda de nuestros generales.



caballería contra un ejército, ya no podemos hacer más que ordenar maniobras especiales. No es como en un *Command & Conquer* donde dirigimos cada unidad: aquí ordenamos ejércitos.

Según los éxitos o fracasos que acumulemos la línea argumental puede variar y llevarnos a distintos enfrentamientos. Por desgracia, el juego se hace corto, ya que sólo hay cuatro campañas la primera vez que jugamos, y seis para la segunda vez, con el otro bando. Obviamente, para desarrollar al completo el argumento hay que jugar varias veces, y cuanto más jugamos, más posibilidades podemos encontrarle a su desarrollo.

HAY QUE DEJAR CLARO QUE, pese a la espectacularidad de la mayoría de las acciones, en realidad éstas son escenas pregrabadas que responden a nuestras órdenes. Lo que es el juego, lo que nosotros controlamos, no es precisamente muy espectacular, pese a que podemos modificar la cámara, el ángulo y el zoom haciendo uso de los sticks analógicos. Además, la enésima vez que vemos cargar a la caballería, las animaciones empiezan a hacerse pesada, aunque por suerte podemos saltárnoslas.

Así las cosas, nos encontramos ante un juego bastante peculiar, que sin embargo, sabe engancharnos con fuerza en cuanto le prestamos un par de horas de paciencia para ir cogiendo el tranquillo a sus posibilidades. Eso sí, hay que tener mucho cuidado. El principal defecto de *Kessen* es que no está traducido. Los diálogos tienen una importancia inusitada y es fácil perderse por los menús. Por si fuera poco, no es un inglés sencillo. Es una auténtica lástima, y a no ser que tengáis una sólida base de inglés podréis perderos gran parte del encanto de un juego que, por lo demás, resulta apasionante... aunque no tanto como esperábamos.

La innegable calidad de las escenas de combate es uno de los principales atractivos de *Kessen*, aunque el juego en sí es menos espectacular. Eso sí, la faceta estratégica de las batallas sabe como atrapar por su complejidad.

Un tutorial, cómo no, en inglés, nos ayudará a entender poco a poco las complejidades de este juego, especialmente recomendado para estrategas.

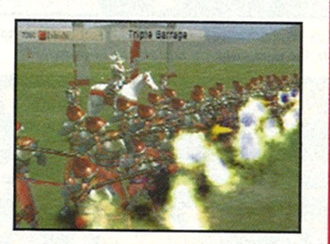


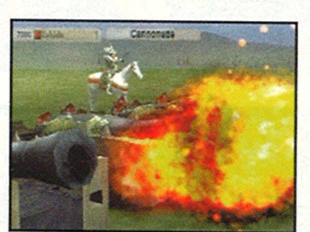
Los duelos medievales entre señores de la guerra son tan espectaculares, como peligrosos. Si nuestro guerrero es herido las tropas perderán moral.

La fuerza del combate

Cuando lanzamos a un ejército a combatir contra otro, ya no podemos hacer nada para controlarlo, salvo ordenar que se retire o poner en marcha algunas maniobras especiales como cargas de lanceros (perfectas contra la caballería), descargas de fusileros, de cañones o de arqueros o incluso incursiones donde nuestros guerreros demuestran su ardor y valentía. Eso sí, son escenas grabadas sobre las que no tenemos control.











KESSEN
Electronic Arts/Koei • Estrategia

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Calificación: **N.D.** — Precio: **9.900 ptas.**
Memory Card2 (216 KB) — Dual Shock2

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 7

- Las escenas de combate.
- Las variables "políticas".

- Imperdonable que esté en inglés.
- No es demasiado largo.

7

La principal virtud de *Kessen* es la de ser un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia. Eso sí, el idioma va en su contra.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

La cara más divertida del boxeo

Midway ha hecho los deberes después del fiasco que supuso su primer *Ready To Rumble*, y ahora presentan su secuela, con mayor velocidad y un alto grado de detalle.


Las animaciones son muy fluidas, y la velocidad de los combates no nos dejará ni respirar.

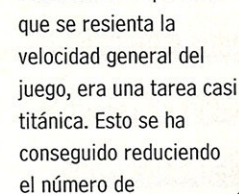



Cuando ejecutemos un RUMBLE, podremos dejar por los suelos la barra de energía del rival.

Después de un primer paso por PlayStation que podría calificarse como de bastante discreto, Mydway y Virgin vuelven a la carga y saltan al cuadrilátero con la esperada secuela de este simpático juego de boxeo, que supera con creces a su antecesor.

Como todos sabréis, *Ready 2 Rumble* no busca la simulación pura y dura (para eso tenemos el *Knockout Kings* de EA), sino un estilo arcade totalmente desenfadado y cargado de guiños divertidos, con unos púgiles que parecen sacados de alguna tira cómica.

Los combates ahora se desarrollan a una alta velocidad, y esto supone un notable acierto de los programadores, ya que incluir las nuevas animaciones y el enorme tamaño de los boxeadores en pantalla sin que se resienta la velocidad general del juego, era una tarea casi titánica. Esto se ha conseguido reduciendo el número de polígonos por segundo que el procesador central de PlayStation debe mover, pero el resultado general es más que aceptable y no baja demasiado la calidad global.



La nueva cifra de boxeadores se eleva a 24 participantes, entre los que se incluyen muchas caras nuevas y sorpresas, con apariciones estelares del mismísimo Michael Jackson, Shaquille O'Neal, o un tipo muy parecido al cantante que antes se llamaba Prince.

Para elevar la espectacularidad, ahora podemos acumular tres veces la energía de la palabra "rumble", preparando un golpe que sacará a nuestro rival del ring.

Personajes extras

Aquí tenéis algunos de las personajes que oculta el juego. Obtenerlos no es tarea fácil, ya que por ejemplo, para desbloquear a Shaq, deberás ganar cinco veces el modo arcade. Los más perseverantes obtendrán como regalo la posibilidad de jugar con Bill Clinton y su mujer Hillary. Una idea la mar de simpática.









Se ha incluido la posibilidad de enfrentarse por equipos, integrados por hasta cuatro personajes.


Antes de los combates, es conveniente que ejercitemos los músculos en el gimnasio.

El sistema de entrenamiento ha sido mejorado, y podremos ver a nuestro púgil realizar realmente los ejercicios, mediante sencillas combinaciones de botones. También se han añadido nuevos modos de juego para tratar de dar más vida útil al juego.

Con todo esto, *R2R2* supera claramente a su antecesor, y resulta ideal para todo aquél que busque un juego de boxeo alegre y desenfadado con el que pasar un buen rato.



F1 Championship Season 2000

Una inoportuna salida de pista

EA Sports no ha querido empezar de cero en la versión PS2 de *F1 Season 2000*, por lo que nos encontramos ante el mismo simulador de PSX con ligeros retoques gráficos.

Con unas enormes ganas nos lanzamos al abordaje de estos bólidos de Fórmula 1 en PS2, pero a los 5 minutos de encender la consola nos dimos cuenta de la triste realidad. Nos encontramos ante una réplica exacta del juego de PlayStation, con un buen lavado de cara gráfico para su paso a la nueva consola. ¿Donde está la originalidad y los extras? Incomprensiblemente, se han eliminado elementos del original, como los fogonazos del tubo de escape al reducir de marcha, o el modo de juego "escenario"; y en cambio, encontramos una pequeña novedad que consiste en la inclusión de una parada en boxes con 22 mecánicos totalmente animados. Un detalle muy bonito, pero que no termina de convencer. Lo que los chicos de EA han derrochado en pequeñas pinceladas de sofisticación gráfica, nos lo han escatimado en la capacidad de sorpresa y entretenimiento.

Aún con todo, debéis saber que este *F1 Championship* posee una buena realización técnica con bonitos efectos de humo, e imágenes que te dejarán flipado por su altísima resolución.

En el apartado jugable os vais a encontrar con averías mecánicas aleatorias y errores imprevisibles, coches modelados de la temporada 2000 y unos circuitos calcados de los reales, con un nivel de detalle que incluye hasta el diseño de los palcos de los espectadores. La dinámica en carrera es muy avanzada, y los fórmula 1 sufren daños y vuelcos en cuanto apures demasiado la frenada. Todo ello además, viene muy bien acompañado por la narración en castellano de un profesional del medio como es Luis Villamil.

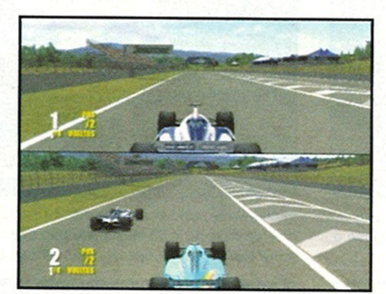
Pero puestos a pedir, se podrían haber incluido efectos dinámicos de meteorología, o se podría haber trabajado algo más en la IA de los rivales, que no es demasiado elevada.

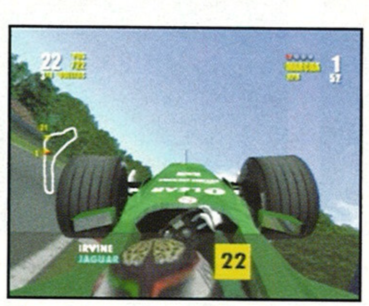
Los modos de juego, que son muy justitos, tampoco ayudan mucho a elevar la nota de este simulador. No obstante, si te gusta mucho la F1, aparte de ser la única opción de compra actual en PS2, es seguro que logrará encandilarte durante bastante tiempo. Si no has jugado al de PlayStation...


Los circuitos guardan un gran parecido con la realidad. Mirad este tramo de Mónaco.



Los efectos de humo en las averías y los acelerones, son de lo mejorcito de este título.


Las partidas de dos jugadores a pantalla partida sufren ralentizaciones en momentos puntuales. Algo inexplicable en un soporte como PS2.

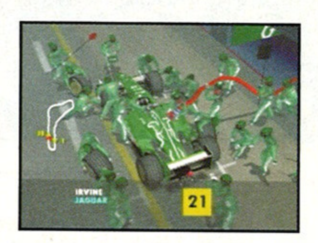


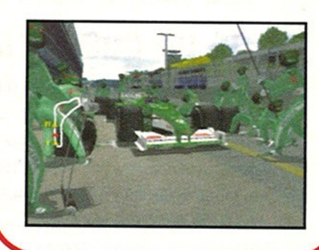
Si eres de los que les gusta darle caña al acelerador, vas a comprobar que puedes salir volando con tu monoplaza en la primera curva.

Parada en boxes

Cuando hagas tu entrada en los boxes, vas a asistir al trabajo contrarreloj de 22 mecánicos con animaciones independientes, que te dejarán el bólido nuevo en cuestión de segundos.









La calidad de las repeticiones de los momentos estelares nos dará la sensación de estar viendo un Gran Premio en la televisión.



F1 CHAMPIONSHIP S. 2000
Electronic Arts • Velocidad

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2 Jugadores**

Calificación: **+ 3 años** Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card 2 (156 KB) — Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 6

- La alta resolución gráfica del juego.
- La parada en boxes.

- Es una réplica de la versión PSX y se ha eliminado un modo de juego.

6

EA Sports ha partido de la versión de PlayStation subiendo la resolución y añadiendo un par de detalles. El juego no está mal, pero no sorprende en absoluto.

Dynasty Warriors 2

Al mal tiempo... ¡¡¡buena espada!!!



Cada batalla presenta unas condiciones distintas, y en su desarrollo puede incidir la moral de los soldados, el clima o la franja horaria en que se desarrolla.



Inicialmente, sólo contamos con 10 personajes, aunque es posible descubrir 18 más. Cada uno cuenta con un tipo de arma tradicional japonesa, como lanzas, espadas...





Los amantes de los beat´em ups tienen en *Dynasty Warriors 2* un título que recrea de manera sobresaliente el fragor de una batalla, y que es una cita ineludible para volver a encontrarse con este abandonado género.

Desde el lanzamiento de PS2 en Japón, Koei parece haber sido una de las compañías que más se ha arriesgado a la hora de programar para la nueva consola de Sony. Buena prueba de ello es *Kessen*, con su innovador y espectacular enfoque de la estrategia, a la que ahora se suma este *Dynasty Warriors 2*, título que apuesta por la acción más desenfrenada y, hasta cierto punto, caótica.

A DIFERENCIA DE SU ANTECESOR para PlayStation, que fue un juego de lucha tipo *Tekken*, *Dynasty Warriors 2* adopta la mecánica de un beat´em up tradicional, como pueda ser *Final Fight* o *Fighting Force*, aunque con un despliegue técnico acorde con estos tiempos e incorporando algunas posibilidades que pocos títulos han explotado con anterioridad.

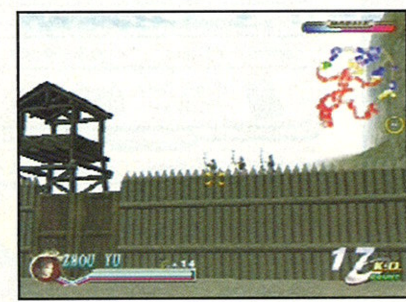
Como en otras producciones de la compañía, el eje central del juego gira entorno a las guerras intestinas japonesas, y escojamos al personaje que escojamos de los controlables (más 18 ocultos), entraremos a formar parte de uno de los tres ejércitos que participaron en estos históricos conflictos. En base a esto, el juego se estructura entorno a una serie de misiones que varían ligeramente según el guerrero que escojamos, aunque todas se limitan a avanzar entre las huestes del ejército rival, repartiendo mandobles para abrirnos paso y derrotar al general enemigo.

Sin duda alguna, lo más sobresaliente de este planteamiento es la cantidad de personajes que Koei ha conseguido poner en pantalla simultáneamente que, sin exagerar un ápice, supera la treintena casi constantemente. También resulta bastante innovadora la inclusión de un detallado mapa, de gran utilidad para escoger nuestro itinerario entre distintos caminos y conocer la situación de las tropas enemigas, o la existencia de un par de soldados que escoltan a personaje. Pero, pese a todas estas novedades, imposibles de disfrutar en PlayStation, y a su espectacular planteamiento gráfico, *Dynasty Warriors 2* no puede considerarse un título esencial para todos los usuarios de PlayStation 2.

Las habilidades de un guerrero

Los 28 personajes controlables cuentan con una serie de habilidades que, en esencia, se reducen a efectuar combos, ataques especiales (arriba derecha), disparar con arco (abajo izquierda) y montar a caballo (abajo derecha). En un principio, estas habilidades pueden parecer suficientes, pero a medida que avanzamos en el juego se echa en falta una mayor variedad.

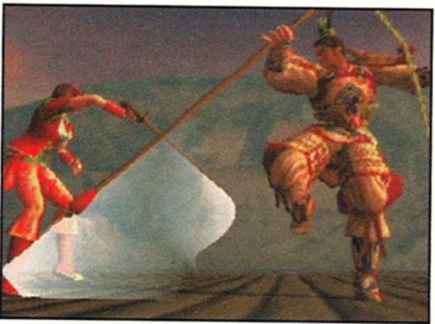








Durante la batalla nos encontraremos con algunos oficiales enemigos, que aparecen en el juego como jefes finales de dificultad intermedia.



Dynasty Warriors 2 cuenta con una espectacular secuencia de vídeo en tiempo real que, gracias a una opción oculta, podemos modificar y alterar a nuestro gusto.



COMO OCURRE EN ESTE TIPO DE JUEGOS, la mecánica tiende a hacerse excesivamente repetitiva, ya que nuestro único objetivo es abatir a todos los soldados que salgan a nuestro paso. Esto, que al principio resulta bastante atractivo, acaba convirtiéndose en un sistema demasiado monótono, ya que no disponemos de una abanico de combos y ataques especiales lo suficientemente variado como para enganchar a base de variedad. Además, el esfuerzo técnico que supone poner tal cantidad de personajes en pantalla incide de manera negativa en la calidad de los escenarios, que tienen bastante niebla, poca profundidad y cuentan con un nivel de detalle mínimo.

Tampoco podíamos olvidarnos de un aspecto que nos ha llamado poderosamente la atención y es que, del enorme grupo de enemigos que nos suele rodear constantemente, sólo hay uno o dos que nos atacan, lo que consigue que parezca que la Inteligencia Artificial del resto de enemigos está en estado de encefalograma plano.

Por todo esto, no cabe duda de que *Dynasty Warriors 2* es un título que hará las delicias de los amantes de los beat´em ups de corte clásico, pero que, pasada la emoción inicial de ver tantos personajes a la vez en la pantalla, quizás defraude a aquéllos que esperan algo más profundo de un título de nueva generación. No cabe duda de que el juego es muy espectacular, pero hace aguas en otros apartados. Por esta razón, antes de comprarlo os recomendamos que lo probéis, y salgáis de dudas.

Koei ha conseguido dar forma a un título que impresiona por el elevado número de personajes que pone en pantalla, aunque su sistema de juego resulta muy limitado para estos tiempos.

Antes de actuar, diseña tu propia estrategia





En *DW2* los gigantescos escenarios ofrecen al jugador una completa libertad de movimientos y una serie de rutas alternativas parar llegar al enfrentamiento con el general enemigo. Por esta razón, en cualquier momento podemos consultar un mapa para comprobar la situación de las tropas y los posibles caminos, aunque también es posible ver estos datos en la parte superior derecha de la pantalla de juego.



DYNASTY WARRIORS 2
Acclaim • Beat´em Up

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Calificación: **+11 años** Precio: **9.490 ptas.**
Memory Card (288 Kb) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7

- El elevado número de personajes que aparecen en pantalla.

- El abuso de la niebla.
- No poder participar 2 jugadores.

7

Pese a que DW2 impresiona durante los primeros minutos, las propias limitaciones del género hacen que resulte a la larga repetitivo. Falta innovación.

Rayman Revolution

Rayman da el salto hacia el nuevo milenio

Nuestro simpático amigo plataformero se ha apuntado a la fiesta que supone la aparición de PS2, y regresa con una nueva aventura cargada de magia y alguna que otra novedad.

El orejudo y descoyuntado personaje de Ubi Soft hace de nuevo irrupción en el mundillo de las consolas, esta vez para protagonizar una de sus aventuras en los circuitos de la hermana mayor de la familia Sony.

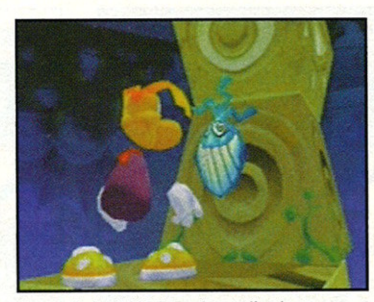
Lo primero que quisimos comprobar era si este "traspaso" hasta PS2 se había quedado en una mera conversión, tan de moda últimamente, o si realmente aportaba novedades, aprovechando en buena medida el potencial de la nueva máquina. Pues la verdad es que ahora, después de haberlo puesto patas arriba, aún albergamos dudas. Veréis, el contexto del juego sigue siendo prácticamente idéntico a *Rayman 2*, si bien se han incluido algunas mejoras que hace que se le pueda catalogar como el mejor Rayman aparecido hasta la fecha. Como era de esperar, todo el entorno gráfico te deja sin habla desde el primer momento, con un texturado asombroso que cubre enteramente unos escenarios, si cabe, más preciosos y coloridos que en anteriores versiones. Estas localizaciones pueden ser recorridas libremente en un entorno 3D fascinante, en el que, además, encontramos que el antiguo mapa para pasar de unas a otras, ahora se ha convertido en unas pequeñas mini-fases por las que también podemos deambular y elegir la ruta que deseemos. Con esto, el juego en sí, es mucho más abierto y deja atrás el desarrollo lineal de antaño.

Como novedades propiamente dichas, tenemos las evoluciones de los poderes y habilidades de nuestro personaje, que podremos comprar, siempre y cuando tengamos lums suficientes.

Y como no podía ser de otra forma, ahora los piratas aparecen en grandes bandadas ante nuestros ojos, y disponemos de algunos escenarios extras exclusivos y dos niveles de bonus totalmente nuevos, que se suman a los 25 retocados mundos que ya conocemos.

Aunque el eterno problema de los cambios de cámara que nos hacían desorientarnos en algunos decorados se sigue manteniendo, en la esta nueva versión están algo más suavizados.

Resumiendo, podemos afirmar que si eres de los afortunados poseedores de una PS2 y no has probado nunca un Rayman, deberías hacerte con él ahora mismo. Si ya has jugado con *Rayman 2*, deberías esperar un poco hasta ver lo que el género plataformero nos puede deparar en los próximos meses.


Aparte de los 1000 lums desperdigados, deberemos juntar cuatro máscaras como esta.


Algunos de los personajes que intervienen en la trama, tienen ahora un aspecto muy graciosillo.

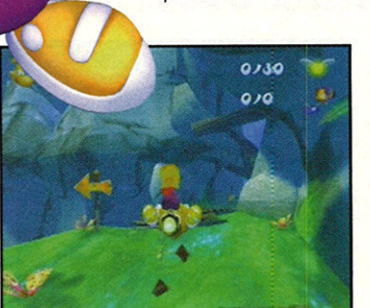


Cerca del final de la aventura encontraremos a nuestro amigo Globox, que será de gran ayuda.



La novedad principal es la de poder comprar nuevos poderes, como el puñetazo doble.



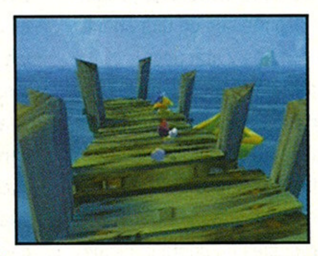


Novedades "Revolucionarias"

Algunas de las novedades importantes radican en la inclusión de algunas fases nuevas de Bonus, que se suman a las ya existentes. También veremos algún nivel exclusivo, y el cambio radical en el mapa con lo que el juego deja de ser lineal.









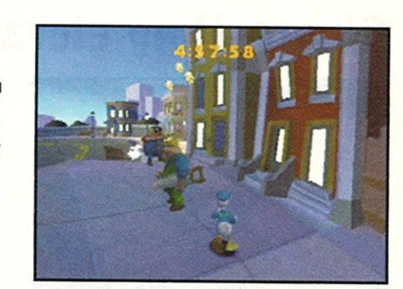
Pato Donald Cuac Attack

El mismo pato Donald... pero con otro plumaje

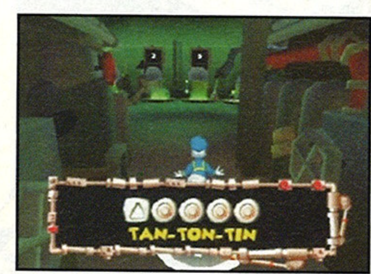
Ubi Soft ha variado de manera considerable el desarrollo de este *Pato Donald* para PS2 respecto a su homónimo de PlayStation. Sólo nos esperábamos un lavado de cara, pero lo cierto es que aporta algunas interesantes novedades.

Cuac Attack parte de unas premisas idénticas a las de su hermano de PlayStation, como la existencia de 4 mundos, 24 niveles y 4 enemigos finales, aunque en esta versión los escenarios son completamente nuevos, así como los objetivos que debemos cumplir en cada uno de ellos o los ítems que modifican el estado de Donald. Además, cumpliendo ciertos requisitos, Donald puede aprender 14 movimientos especiales, modificar su vestimenta o destruir elementos del escenario para descubrir zonas ocultas. También se ha retocado ligeramente la dificultad, aunque sigue siendo un título orientado claramente hacia los más pequeños, y se han incluido muchas más voces para plasmar el arisco carácter de Donald.

Aunque todas estas novedades son de agradecer, la base del juego sigue siendo idéntica a la del juego de PlayStation, y como en un *Crash Bandicoot* se reduce a avanzar, o retroceder en algunos casos, por una senda prefijada que no nos concede una libertad de movimientos plena. Por eso, pese a que *Cuac Attack* es muy superior a nivel gráfico, no aporta nada nuevo a lo ya visto, aunque hará las delicias de los más enanos y los incondicionales del protagonista.

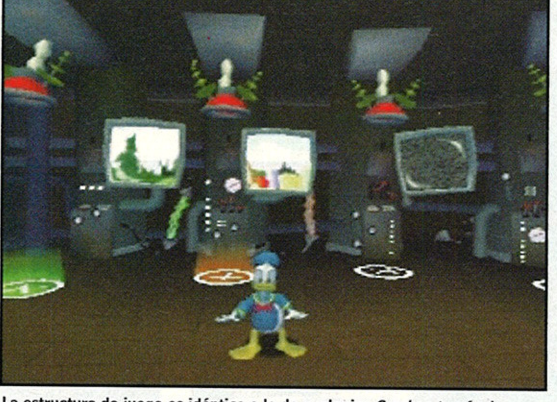






Si reunimos las letras de la palabra SPECIAL, seremos obsequiados con ataques especiales.

Cada uno de los cuatro mundos cuenta con un enemigo final, que en este caso, sí coinciden con los de la versión de PlayStation.





La estructura de juego es idéntica a la de cualquier *Crash:* a través de estos monitores accedemos a los mundos y, desde éstos, a los niveles.

PATO DONALD CUAC ATTACK
Ubi Soft • Plataformas

Idioma: **Castellano**	Jugadores: **1**
Calificación: **+ 3 años**	Precio: **9.995 ptas.**
Memory Card2 (109 KB)	Dual Shock2
Gráficos **7** · Sonido **8**	Diversión **6**

↑ • Los nuevos niveles, los efectos de sonido, el acabado gráfico...

↓ • Es muy parecido al de PlayStation, y no deja de ser un clon de Crash.

7

Pese a que es superior a la versión de PlayStation, *Cuac Attack* no deja de ser más de lo mismo, aunque más bonito. Ideal para los seguidores del pato.

Dinosaurio

Ubi Soft • Aventura/Arcade
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 9.995 ptas.
Memory Card • Dual Shock 2

Igual que ocurriera con la versión para PlayStation, este *Dinosaurio* se coloca en una extraña posición entre la estrategia, la aventura y el arcade que al final se queda sin ser una cosa ni otra. El problema de esta versión para PS2 es que, pese a que la idea de combinar a los tres personajes no está nada mal, el control es bastante malo y termina por desesperar. Sólo para los más pequeños.



VALORACIÓN. Gráficamente es mucho más atractivo que el juego de PlayStation, pero es más incontrolable. Se hace monótono y llega a desesperar.



NHL 2001

EA Sports • Deportivo
Inglés • 1-4 jugadores • + 3 años • 9.990 ptas.
Memory Card 2 • Dual Shock 2 • Multi Tap 2

El nuevo *NHL 2001* para PS2 presenta unos gráficos de infarto y unas animaciones super reales, que incluyen detalles como la salida y entrada de los equipos al vestuario. Los ángulos de cámara se han incrementado para seguir de una forma muy espectacular las evoluciones de los 30 equipos oficiales de la NHL. ¿El problema? Pues que el hockey no es demasiado popular por aquí.



VALORACIÓN. Si te gusta este deporte tan americano, con *NHL 2001* vas a alucinar un buen rato, y sentirás en tus carnes toda la emoción del buen hockey.



Surfing H30

Ubi Soft • Deportivo
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 9.995 ptas.
Memory Card 2 • Dual Shock 2

Ubi Soft ya hizo una incursión de este deporte en PSX con *Surf Riders.* Ahora, para su hermana mayor, nos presenta este otro título con similar mecánica de juego, y con una apariencia gráfica acorde al potencial de la nueva consola. Sin embargo, sus detallados surfistas cansan bastante rápido ante el escaso numero de movimientos que realizan, y la jugabilidad general termina por resentirse.



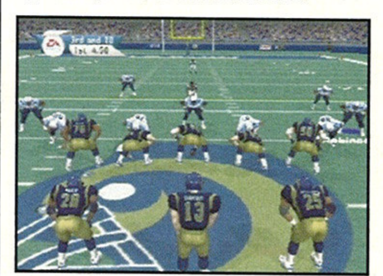
VALORACIÓN. Es el primer simulador de surf para PS2, y aunque en principio resulta bastante novedoso, pasado el impacto inicial, acaba siendo repetitivo.



Madden 2001

EA Sports • Deportivo
Inglés • 1-4 jugador • + 3 años • 9.990 ptas.
Memory Card 2 (143 KB) • Dual Shock 2

El simulador de fútbol americano más veterano de la historia vuelve remozado en una versión que se caracteriza por poner en pantalla unos jugadores genialmente recreados y animados. Por desgracia, y pese a su enorme calidad, el escaso seguimiento de este deporte en nuestro país lo relega a un segundo plano. Además, el hecho de estar en inglés lo aleja aún más del usuario medio.



VALORACIÓN. Pese a que se trata del mejor juego de fútbol americano que hemos visto, el desconocimiento general de este deporte lo deja en segundo plano.



WWF Smackdown! 2

El wrestling elevado a la enésima potencia



Algunas llaves pueden llegar a ser dolorosas. ¿Os imagináis lo que va a pasar a continuación?

El pedazo de editor de este juego, se debería llevar un premio al récord del mayor número de opciones y variables para configurar nuestro luchador.

Varios son los juegos que nos presentan a las estrellas de este extravagante "deporte", donde lo que cuenta es ser el más vacilón de todos los luchadores. Sin embargo, con *Smack Down 2* este tipo de lucha adquiere la dimensión de espectáculo que se merece.

Si ya habéis jugado a la primera versión que THQ sacó a la calle hace 8 meses, más vale que os olvidéis de todo lo que visteis entonces. El apartado gráfico ha sufrido una reconversión absoluta, y ahora podemos admirar a unos luchadores enormes y bien animados, aunque el modelado del cuerpo y la digitalización de los rostros podía haberse mejorado. Los rings son muy sólidos y no ofrecen parpadeos apreciables. Además, los acercamientos de cámara, ofreciendo primerísimos planos de las llaves, son para quitarse el sombrero.

Mención aparte merece el control, que resulta de lo más asequible y cualquier llave se ejecuta con una sencilla combinación de botones. Inexplicablemente no se ha hab litado el control analógico, otra vez será.

También hay que sumar en el haber de este título una oferta asombrosa a la hora de jugar, y es que sumando los modos de juego y sus variantes, llegamos a la cifra de más de 15 alternativas diferentes para elegir sin problemas el tipo de pelea que deseamos. Tampoco os perdáis de vista el bestial editor que nos permite crear a nuestro "wrestler" con una cantidad ingente de elementos, conformando uno de los más completos que hemos visto jamás en juego alguno.



Uno de los numerosos modos de juego, nos sitúa en un ring ubicado dentro de una jaula.

Si metemos en una coctelera todo lo anterior y lo agitamos bien, obtenemos como resultado un título que se puede catalogar como el mejor juego de wrestling del momento, superando tanto a su anterior versión como a *ECW Hardcore*, *WWF Attitude*, *WWF Warzone*, *WCW Nitro* y *Mayhem*.

Imprescindible para los amantes del wrestling, y muy recomendable para el resto de los mortales.







Blade

Activision • Acción
Inglés • 1 jugador • + 18 años • 7.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Blade cuenta con unas escenas cinemáticas de calidad y unos escenarios detallados, aunque muy oscuros. Estos dos puntos son los que le salvan de una peor nota, ya que en el resto de los aspectos cojea muchísimo. Empezando por un sistema de cámaras que nos hace perder la orientación y siguiendo por un lamentable control, que dificulta hasta la acción de apuntar al disparar. Una lástima.



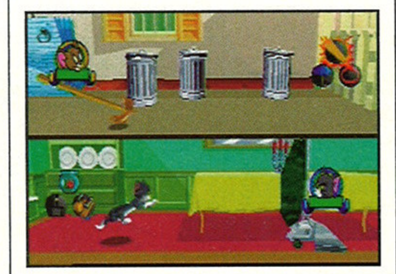
VALORACIÓN. Un juego que sólo da miedo por la mala calidad de sus gráficos, y el pésimo control del personaje. Sólo aconsejable si eres un fan total de la peli.



Tom & Jerry

Ubi Soft • Arcade
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 6.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Igual que en la serie, en *Tom & Jerry* hemos de tender trampas al gato Tom usando todo tipo de artilugios. Para ello jugaremos a pantalla partida, lo que nos permite ver los movimientos del felino para prepararle mejor la "sorpresa". Aunque la idea es buena, lo cierto es que en menos de media hora se hace monótono. Jugar a dobles resulta más divertido, aunque igual de repetitivo.



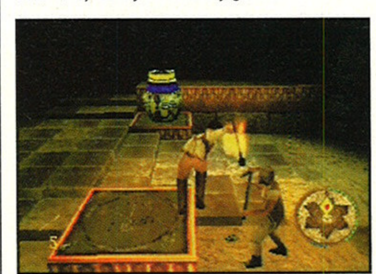
VALORACIÓN. *Tom & Jerry* está destinado a los pequeños de la casa, aunque puede que hasta ellos se cansen de repetir siempre las mismas acciones.



The Mummy

Konami • Aventura de acción
Castellano • 1 jugador • + 11 años • 6.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Mucho menos espectacular que la pelícLla en la que se basa, este título presenta defectos que van desde su poco atractiva presentación gráfica, a su difícil y farragoso control. Además, auncue quiere ser una aventura, al final todo se reduce a acabar con enemigos, ya sea con los puños o con armas, para que el último nos dé una llave. Simple de desarrollo, feote y de dudosa jugabilidad.



VALORACIÓN. Con poco que aportar, su único atractivo es estar basado en una película de éxito. Para los que busquen aventuras simples y sin pretensiones.



Freestyle Motocross

Acclaim • Deportivo
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

En este juego de motos debes tomar el papel de uno de los dos campeones mundiales de supercross: Travis Pastrana o Jeremy McGrath. Dos modalidades diferentes que incluyen estilo libre y cross, en nueve niveles en los que deberás demostrar que sabes hacer las mayores virguerías encima de tu montura. La idea es muy buena, pero su pésima calidad técnica lo hunden en el abismo.



VALORACIÓN. Gráficamente es muy simplón, y el popping hace estragos en los fondos. Los movimientos de la moto son pésimos y no transmite velocidad.



Snocross Championship Racing

Carreras radicales sobre la nieve

Recorrer los más revirados circuitos de montaña bajo unas condiciones climatológicas realmente duras, y montados en unas potentes motos de nieve marca Yamaha, es una idea apetecible para todos aquellos mortales que disfrutan con los juegos de velocidad.

Pues esto precisamente es lo que nos propone el nuevo título de Crave, que cuenta con un desarrollo técnico bastante notable, si bien se abusa en exceso del efecto niebla para intentar disimular la brusca generación de los fondos en pantalla. El control es como el mismo nombre del juego indica, de campeonato. Las motos de nieve respetan perfectamente las leyes de la física, proporcionando al jugador una completa sensación de pilotaje real de estas máquinas, a lo que hay que sumar que, realizando fáciles combinaciones con el mando, veremos a nuestro piloto efectuar todo tipo de piruetas, que le dan algo más de gracia al juego. También las motos pueden acabar seriamente dañadas si nos damos unos cuantos golpes. Quizá, si se hubiera ajustado un pelín más la sensibilidad de respuesta al mando, hubiera terminado de ser perfecto.



Esta vista delantera es muy espectacular por el efecto de deslumbramiento del faro principal. Resulta muy útil para vigilar a los rivales.



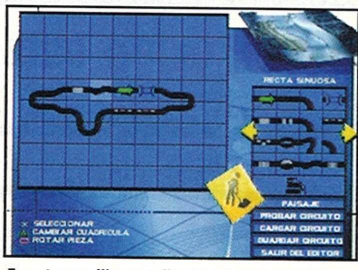
Otros alicientes importantes radican en la posibilidad de comprar todo tipo de piezas y repuestos para personalizar y mejorar tu montura, y en la inclusión de un sencillo, a la par que efectivo, editor de circuitos.

Por lo demás, encontraréis los modos de juego normales, con la sorpresa de una prueba para ver quién es capaz de remontar una tremenda pendiente en el menor tiempo posible. Este modo no está abierto desde el principio, y tendrás que sudar tinta china para desbloquearlo, pero... ¿quién dijo que la diversión se conseguía fácilmente?

Snocross Championship es un juego divertido, y aunque tiene algunos fallos técnicos que en ocasiones son bastante evidentes, se le pueden llegar a perdonar ya que el conjunto de todo el producto equilibra la jugabilidad. Una buena opción de compra.



Elegir bien el tipo de "oruga" que montará nuestra moto de nieve, puede llegar a marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.



En esta sencilla pantalla se gestan los circuitos que tu imaginación pueda llegar a concebir. Es potente, sencillo y completo. Mejor imposible.







Army Men Air Attack 2

¡El plástico es poder!

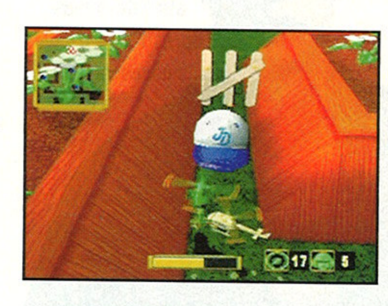
Con esta premisa vuelven a la carga nuestros soldaditos de plástico preferidos. Una vez más, el ejército verde tiene que luchar contra el marrón, y para hacer la guerra, nada mejor que unos helicópteros armados hasta los dientes.

Army Men Air Attack 2 es, como su antecesor, un shooter de helicópteros divertido, rápido y muy adictivo. Ofrece nada menos que 28 misiones, en las que podrás jugar solo o en modo cooperativo. A lo largo del juego pilotarás cuatro helicópteros distintos, cada uno con un arsenal y características propias.

En los escenarios también encontrarás multitud de armas para recoger, e incluso podrás lanzar un cable para remolcar por el aire algunos elementos del entorno. Los gráficos funcionan más rápido que en los anteriores *Army Men*, aunque siguen siendo bastante limitados. Al fin y al cabo, ¿qué esperabas de unos muñequitos de plástico?





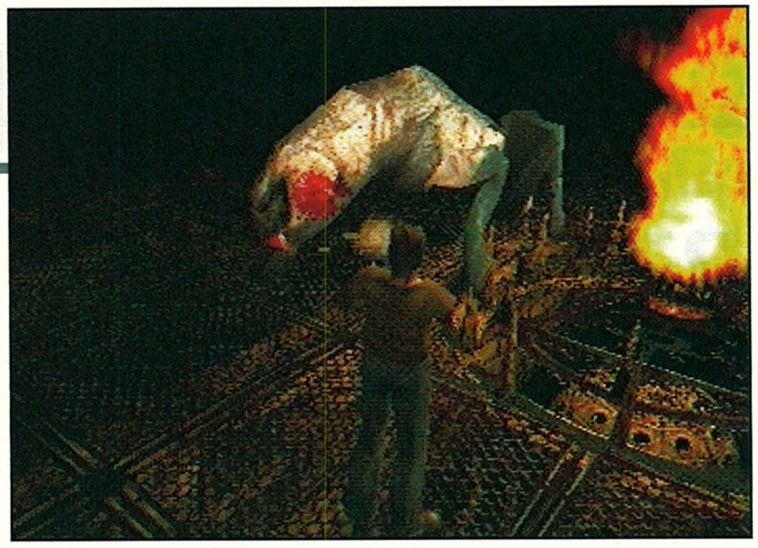




Silent Hill

El terror en estado puro

Desde que *Silent Hill* se pusiera a la venta hace casi dos años, ningún otro juego, sea del género que sea, ha conseguido crear una atmósfera tan tensa y agobiante.



Entre la enorme colección de monstruos con las que nos encontraremos, no faltarán los enemigos finales, encarnados en criaturas de pesadilla que nos plantearán más de un problema.

Ni los ínclitos *Resident Evil*, paradigma del Survival Horror, han conseguido transmitir la tensión y el miedo que *Silent Hill* comunica al jugador. Sin duda, *Silent Hill* es el juego de miedo por excelencia, y una de las mejores aventuras de acción de todos los tiempos. Su paso a la serie Platinum (aunque sin caja especial) hace que su compra sea todavía más ineludible y obligatoria. Comprar *Silent Hill* debería ser el objetivo de todos los que quieran tener en su "juegoteca" los mejores títulos de la historia. Y no, no nos estamos pasando. Os contamos porqué.

Aunque *Silent Hill* no muestra un acabado gráfico tan brillante como el de los escenarios renderizados de los *Resident Evil*, sí consigue crear una atmósfera más opresiva y obsesiva, especialmente gracias al uso de la luz. Harry, nuestro héroe, lleva una linterna que podemos encender o apagar a nuestro antojo y que sólo ilumina aquello que tenemos delante, creando a su alrededor un halo de oscuridad que da mucho más miedo que un zombie que aparece de repente. En *Silent Hill* el miedo lo llevamos dentro y la tensión va más allá de un susto puntual. Tanto es así, que descansar durante la partida se hace inevitable para tranquilizar los nervios después de, por ejemplo, atravesar una escuela llena de fantasmas, voces suplicantes y monstruos sanguinarios.

Por si esto fuera poco, los efectos sonoros son de antología y oír como una radio empieza a crepitar por la cercanía de un enemigo que aún no has visto puede poner los pelos de punta al más valiente. Y eso por no hablar de los susurros, de los ruidos de cristales rotos cuando nada se ha movido o de las fantasmales voces que a veces nos dan pistas... ¿falsas o verdaderas?

Además, su esotérico argumento, donde se entremezcla la realidad y el sueño, atrapa con una fuerza increíble. Sumadle un fantástico uso de las vibraciones del Dual Shock, que palpita al ritmo de nuestro corazón, y tenéis el terror asegurado. Ni siquiera su difícil control le hace perder fuerza.

A todo esto, su desarrollo huye de las cámaras prefijadas, permitiendo una absoluta libertad de movimientos. De este modo, tenemos a nuestra disposición todas las calles de Silent Hill, lugar donde se desarrolla la historia, pudiendo colarnos por cualquiera de sus calles y callejones en busca de ítems, pistas o armas, que pueden ser desde las típicas pistolas a las más contundentes barras de hierro, hachas o motosierras... Supera a la mejor película de terror.



Como corresponde al género, encontraremos docenas de puzzles, a cual más retorcido.



El juego ofrece varios finales que dependen de las distintas decisiones que tomemos.





Y se hizo la luz

Uno de los aciertos de *Silent Hill* es el soberbio uso que se da a la luz. La linterna de Harry ilumina sólo la zona que tiene delante, creando la angustiosa sensación de que algo nos acecha por la espalda. Incluso podemos apagar la linterna para desorientar a los enemigos.







SILENT HILL
Konami • Survival Horror

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+ 18 años** — Precio: **3.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 9 — Sonido 10 — Diversión 10

- Es la quintaesencia del terror, una aventura completa y difícil.
- Por buscar algo, gráficamente podía estar mejor.

10

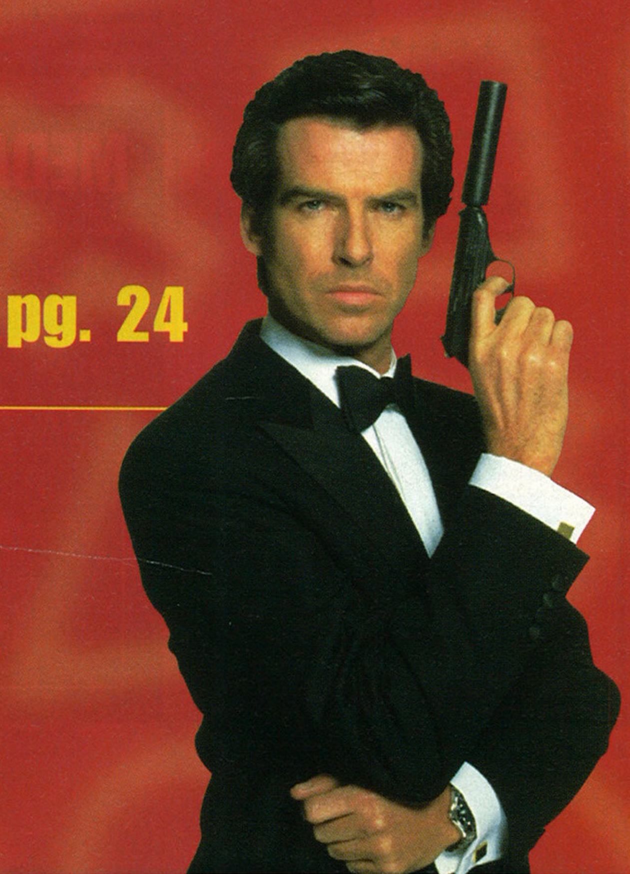
Si no tienes *Silent Hill* no deberías esperar más para hacerte con él, es el juego más terrorífico que puedes encontrar y una aventura tan difícil como irresistible.



Guías & Trucos







Y trucos para:

Tomb Raider Chronicles, Medal of Honor Underground, Danger Girl, Urban Chaos, Alien Resurrección, TOCA WTC...

DANGER GIRL

• Invencibilidad:
Si quieres que nada ni nadie pueda hacerte daño, sólo tienes que pausar el juego y, manteniendo pulsado **R1**, presionar a la vez estos botones:
✖+●+✖.

•Abrir todos los niveles:
Para tener abiertas todas las fases, pulsa en el menú principal estos botones:
L1+R2+L2+ R1, ●, ■, ▲, ▲, y después **L1+L2+R1+R2** a la vez.





Alien Resurrección

• Menú de trucos:
Este menú te proporcionará un montón de ventajas extra, como por ejemplo, conseguir todas las armas, seleccionar nivel o ser invulnerable, entre otras muchas cosas. Desde esta pantalla podrás activar uno u otro truco según sean tus necesidades de cada momento. Para acceder a este jugoso menú tienes que pulsar esta secuencia en el menú principal:
●, ←, →, ●, ↑+R2.
Encontrarás el menú de trucos dentro de Opciones.

• Modo de investigación:
Este modo aparecerá dentro del menú de opciones cuando pulses esta secuencia en menú principal:
■, ↑, ↓, ●, ←+R1.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

• Passwords de nivel:
Introduce estos códigos en la pantalla correspondiente, según el nivel en el que quieras jugar:
02-FLLNGDWN
03-GTMLK
04-CHLLBB
05-CLSNGN
06-DGTHS
07-FRNKNSTN
08-BDBZ
09-LBBCK
10-DSKJB
11-GTSLP
12-SMLLVLL
13-CHRGT
14-NTBRT
15-RDGLR
16-FSTNLS
17-WHSWZRD

Dave Mirra Freestyle BMX

• Opciones ocultas:
Termina el juego con cualquier personaje que no sea Dave Mirra, y habrás liberado las opciones ocultas. Esto significa que cada vez que vuelvas a terminarte el juego ganarás un truco. Esta es la lista de ciclistas y los trucos que liberan:
Tony McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista en Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño.
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey García: Modo Motorista Fantasma.

• Liberar Películas Ocultas:
Si acabas con estos personajes obtendrás estos vídeos ocultos:
Dave Mirra: Vídeo de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Vídeo de Ryan Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Vídeo corto del programador del juego.

ECW: Anarchy Rultz

• Modo de Daño Alto:
Gana el Campeonato Toghman Belt en la dificultad Hard, teniendo seleccionada la opción "no blocking" en "on".

• Modo de Pies Grandes:
Gana el Campeonato Heavyweight Belt en dificultad Hard y con "Little" Spike Dudley.

• Modo de Manos Grandes:
Ganar el Campeonato Heavyweight Belt en dificultad Hard y con Super Crazy.

• Modo de Cabezas Grandes:
Para disfrutar de esta divertida opción tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Simon Diamond.

• Todos los trajes:
Para disponer de un amplio vestuario primero tienes que crearte tu propio luchador, después usándole tienes que completar el Modo Career para un solo jugador con la dificultad puesta en Hard.

• Modo Ego:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad Hard y con Jerry Lynn.

• Modo de Hombres Gordos:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt en el nivel de dificultad Hard y usando a "Big" E. Graziano.

• Modo Verdugo:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad y con Kid Kash.

• Modo de Cabezas Reducidas:
Si quieres reírte un rato, prueba el Campeonato Heavyweight Belt con el nivel de dificultad Hard y con Amish Roadkill como tu luchador.

Front Mission 3

• Vista subjetiva:
En cualquier momento de la partida pulsa esta secuencia de botones para disfrutar de una nueva vista en primera persona:
▲, ■, START, START.

• Nueva cámara:
Igual que antes, pulsa esta secuencia en cualquier momento del juego:
●, ✖, START, START.

• Final Extra:
Si acabas el juego con la línea argumental de Emma o Elisa, guarda tu partida para volver a empezar otro juego con todas las Battle Skills que hayas conseguido previamente.

• Conseguir un arma letal:
En la historia de Alisa, después de la misión 46 ve a la página Web de ArmoredK e inspecciona el BBS 3. Abajo del todo hay un número, el 555-XKR-224. Ve entonces al pozo de basura de Auspend, donde encontrarás algo llamado

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Estos trucos se deben introducir en la opción "Passwords", que encontrarás dentro del menú de opciones.

• Galería de imágenes del Equipo de Programación: MOHUEQUIPE
• Galería de caricaturas: MOHDESSINS
• Pantallas e imágenes de la gente de Dream Works: DWIECRANS.
• Invencible: ARMOUR.
• Munición Infinita: BIG GUN.

Infernal Dialer (Marcador Infernal). Marca este número y recibirás las partes de un Hoshun Mk112 y un arma láser. Júntalo todo para obtener el mejor wanzer que hay en el juego.

• Capturar Wanzers enemigos:
Para capturar un Wanzer enemigo, haz que se rinda. Cualquier Wanzer que se rinda antes de que el nivel termine, pasará a engrosar tus filas. Podrás comprobar si se ha rendido por su color, si es gris y tiene una bandera blanca encima, se ha rendido y puedes quedarte con él. Esta estrategia sólo vale con los Wanzers.

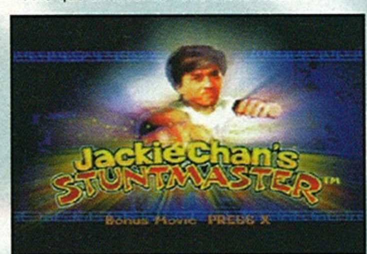
• Wanzers de reserva:
Si capturas algún Wanzer enemigo al final de la batalla, quédatelo. De esta manera, si pierdes un Wanzer en tu siguiente batalla, tendrás más de reserva para sustituirle. Además, no necesitas reemplazar ninguna parte destruida de un Wanzer capturado, se repararán automáticamente. Asegúrate de añadirle algún arma, porque el único ataque que tienes con un Wanzer capturado es el HARDBLOW, que es el más flojo.

Jackie Chan

• Elegir nivel:
Para poder jugar desde el principio en cualquier nivel, pulsa esta secuencia de botones en la pantalla de "Press Start":
L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2
Si lo haces correctamente oirás un sonido de confirmación y todas las puertas de acceso a los niveles estarán abiertas.

• Entrevista con Jackie:
En la misma pantalla de antes pulsa:
←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.
Un letrero te indicará si lo has hecho bien.

• Una listeza:
Para conseguir algo así como vidas infinitas, súbete al tejado donde comienza el segundo nivel, entra en el ascensor y acaba con el ninja para que se abran las puertas y puedas pasar a la siguiente sala. Acaba con el enemigo y aparecerán unas escaleras junto a las que encontrarás una vida extra. Cógela, sal del nivel y graba la partida. Repite la operación hasta que almacenes suficientes vidas.



Jungla de Cristal 2

Todos estos trucos, menos el primero, deben ejecutarse con el juego pausado.

• Selección de nivel:
En la pantalla del menú principal, pulsa esta secuencia:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.

• Invulnerabilidad:
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

• Todas las armas:
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.

• Munición infinita:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• Misil lento:
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.

• Cámara Z deprimida:
Sólo para niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.

• Sin mira láser:
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.

• Modo eléctrico:
Únicamente en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.

• Cabezas grandes:
Sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.

• Vista subjetiva:
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.

• Modo funky:
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.

• Modo esqueleto:
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

• ¡Fuera cabezas!:
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.

• Cámara lenta:
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.

• Nitros infinitos:
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.

• Tiempo infinito:
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■ R1, L1.

• Turbo:
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●

• Lluvia:
En las fases de conducir.
■, ■, L1, L1, ▲, ●.

• Sólo ruedas:
En las fases de coches.
L1, R1, R1, L1, L1, R1.

• Niveles Extras:
Al acabar los niveles de 3ª persona en modo Arcade, obtendrás un nuevo nivel, el Bonus Rat Level.
Al finalizar el modo Arcade con la pistola, accederás al nivel Bonus Mime.
Igualmente, al acabar los niveles de conducir en el modo Arcade, podrás acceder a la fase Kill or be Killed.



El puzzle del piano de Silent Hill

Hola amigos de PlayManía. Quería que me dieseis trucos para el *Silent Hill*. ¿Me podíais decir que tengo que hacer delante del piano de la escuela? Os felicito por la revista. Gracias y un saludo.

Manuel (Vigo)

Trucos como tal no hay, pero te podemos resolver el puzzle del piano. En realidad, tienes que interpretar el poema que hay escrito en la pizarra de la sala de música. Este poema habla de pájaros blancos y negros mudos. Los pájaros blancos representan las teclas blancas del piano y los negros (cuervos y cosas de esas) a las teclas negras. La cuestión es que, si después de leer la pizarra, examinas el teclado, verás que hay doce teclas que puedes tocar de las cuales 5 no suenan. En ellas está la clave. Si numeramos las teclas blancas de izquierda a derecha y del 1 al 7 y la teclas negras de la A a la E, las teclas que no suenan serían las 2, 5, 6, A y E. Esas son las teclas que debes tocar y hacerlo en este orden: 2, 6, E, 5 y A. De este modo conseguirás el Medallón de plata, que debes colocar en el reloj del patio.



Un problemón con Vagrant Story

Hola, me llamo Sebas, tengo 34 años y no me avergüenza decir que juego con la PlayStation desde hace dos años. Y es que hay estupendos juegos para la mentalidad de un adulto como *Vagrant Story*, el culpable de que os escriba. Me gustaría saber cómo se sale de "Snowflies Forest". He liquidado al dragón y he matado a los dos "Fire Elemental", pero no logro salir...También me gustaría saber dónde conseguir una guía de este fantástico, pero pelín difícil, *Vagrant Story*. Gracias, y Feliz Navidad.

Sebas(Málaga)

Estás atascado en una de las zonas más difíciles del juego, y es muy complicado indicarte nada sin tener un mapa delante. Lo ideal es que, efectivamente, te hagas con una guía. Publicamos una completísima guía en el número 1 de PlayManía Guías y Trucos, el cual puedes conseguir llamando al teléfono de número atrasados. También apareció esta guía recopilada en nuestro Especial Guía Número 8 que puedes conseguir, si así lo prefieres, en el mismo teléfono. Llama al 902 12 03 41 y te los enviarán por correo.

Drácula y el zodíaco

Hola amigos, tengo el juego *Drácula* y también la guía que publicásteis, pero debo ser muy torpe porque aún así estoy atascado. Me encuentro en la habitación del espejo y sé que los signos que tengo que pulsar son Capricornio, Leo y Virgo, pero no se distinguen bien y me debo equivocar. ¿Podríais numerarlos?

Carlos Muñoz (Cuenca)

No eres torpe, es que es verdad que no se distinguen bien. A ver si nos aclaramos, tienes que pulsar primero el que está más a la izquierda del todo. Después el que está más a la derecha, arriba; y por último la que está en el centro, justo encima del dado.

Un área secreta en Tony Hawk's 2

Hola, me llamo Antonio y me gustaría que me aclaráseis una duda. Tengo el *Tony Hawk's 2* y he empezado dos "Career Mode". En el primero, en la zona del colegio, se me abrió una puerta que me llevaba a la piscina y a la cancha de baloncesto. Por desgracia, al volver a empezar esta puerta no se abre "ni p'atrás". ¿Qué tengo que hacer?

Antonio González (Madrid)

Es que esa puerta tiene truco. Te explicamos cómo debes abrirla. Según empiezas el nivel, baja por la primera rampa que hay a mano derecha, donde está la letra "S". Acto seguido, al salir de la rampa gira a la izquierda y avanza hasta que te encuentres una barandilla enfrente tuya, que bordea el parquecito. Es la barandilla donde está la letra "E". Cuando el tiempo llegue a 1 minuto 41 segundos empezará a sonar un timbre y para abrir la dichosa puerta tienes que "grindar" esa barandilla entera cuando el timbre empiece a sonar. Retorcido, ¿verdad?

Gauntlet Legends

Introduce todas estas palabras como si fueran el nombre de los personajes.

- **Deluxe Combo al máximo:** ICE:
- **Nivel 99:** GASAWAY
- **Los niveles de Bonus abiertos:** CRAZY.
- **Todos los niveles abiertos:** LOCK UP
- **Lo máximo de lo máximo:** MESSIAH.

GEKIDO

- **Jugar como Akujin:**
Acaba el Urban Fighters en dificultad "Hard".
- **Jugar como Gorilla:**
Acaba el Urban Fighters con Travis y Michelle.
- **Jugar como Kobuchi:**
Acaba el Urban Fighters con Tetsuo y Ushi.
- **Saltar de nivel:**
En el modo Urban Fighters, pulsas a la vez: **Select+Start.**
- **Modo Deforme:**
Alcanza una puntuación que te permita poner récord y pon como tu nombre DEFORMANIA. Busca en en la pantalla de opciones del menú.
- **Modo Esqueleto:**
Igual que el truco anterior, pero introduce la palabra BONECRACK.



Grind Session

- **Abrir todos los niveles:**
Si quieres tener todos los niveles disponibles, sólo tienes que pausar el juego y pulsar:
●+ ↑ + ↓ +■+▲.

International Track Field 2000

- **El Hombre de Konami:**
Para cambiar la apariencia de tus atletas, ve a la pantalla de selección de pruebas y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● + ✖.
Si sale bien, oirás un sonido de confirmación.

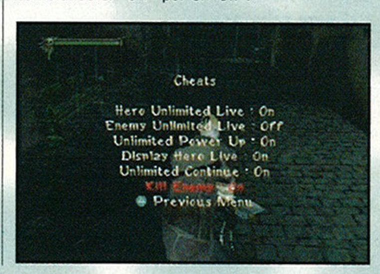
NBA In The Zone 2000

- **Jugar con la selección All Stars:**
Sitúate sobre la opción "Game Start" y pulsa estos botones simultáneamente:
L1+ R2+ Select+ Start.
Después, empieza un partido de Exhibición.

Nightmare Creatures 2

- **Elegir nivel:**
Para ponerlo en marcha, pulsa a la vez estos botones en el menú principal y luego **Select**:
L1 + R2 + ● + ■.
Aparecerá un menú especial desde el que podrás elegir el nivel moviéndote a izquierda o derecha.
- **Menú de trucos:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa:
R2+L1+■+●+Select.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta serie de trucos:
- **Vida ilimitada:**
En cualquier momento del juego pausa y pulsa:
R2+L1+■+●+Select.
Habrás activado, al mismo tiempo, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo que apreciarás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que activar tu invencibilidad.
- **Enemigos muertos:**
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa:
L1+L2+R1+■+Select.
- **Infinitas continuaciones:**
Entra en el "cheat menu" pausando y presiona:
L1+R2+R1+Select.
- **Vida infinita para los enemigos:**
Este truco no es que sea muy recomendable, pero como curiosidad no está mal. Ya sabes, accede al menú de trucos y presiona:
■+●+Select.
- **Power ups ilimitados:**
En el "Cheat Menu" pulsa:
L1+R1+Select.

Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On".



Power Rangers: Lightspeed Rescue

- **Los 6 primeros niveles sin despeinarse:**
Con esta sencilla maniobra podrás pasar cualquiera de los seis primeros niveles, aunque los dos últimos tendrás que superarlos como un valiente. Dirígete al menú de "Códigos" y pon como password: **omega.**



Spyro: el año del dragón

- **Demo de Crash Bash:**
Para jugar a una demo de *Crash Bash*, Pulsa a la vez en la pantalla del título:
L1+ R2 + ■.

TELEÑECOS: RACE MANIA

Todos los trucos se tienen que activar mientras los Teleñecos dan vueltas al logo del juego. En ese momento, pulsa estas combinaciones en función del efecto que quieras. Si lo haces bien oirás un sonido y un mensaje de confirmación.

TOCA WORLD TOURING CARS

Entra en el menú de opciones y elige la opción "Bonus" para después seleccionar "Introducir Bonus". Ahora introduce estos códigos:

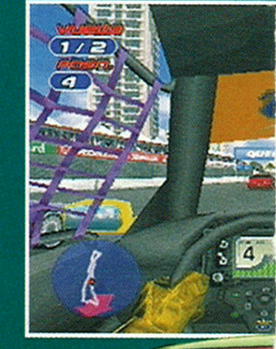
- **Botón Turbo:** GLYCERINE.
- **Gravedad baja:** EUROPA.
- **Estela de movimiento:** ETHANOL.
- **Coches cromados:** T2.
- **Altura doble:** TWINPEAKS.
- **Potencia extra:** GRUNTSOM.
- **Modo contrario:** WEFLIPPED.
- **Suspensión suave:** VANISHING.
- **Bordillos explosivos:** KERBKRAWL.
- **Coche invencible:** MADCAB.
- **Potencia Extra:** MUSCLE.
- **Gravedad baja:** MOON.
- **Efecto espejo:** BACKWARDS.
- **Doble suspensión:** STRETCH.
- **Visión borrosa:** ONE2MANY.
- **Coches cromados:** SHINY.
- **Turbo propulsión:** NITRO.
- **Suspensión más suave:** DRIVER.
- **Bordillos explosivos:** KABOOM.
- **Coche invencible:** BRICK.
- **Consigues los bonus de los coches:** DOTTY.
- **Bordillos explosivo:** RAZYKERBS.
- **Todas las pistas:** IAMTHEGAME.

Cuando introduzcas todos estos passwords tendrás opción de activarlos o no en el mismo menú de bonus.

- **Conseguir todos los bonus:**
Introduce este código en la sección de passwords (dentro de opciones) para conseguir todos los bonus de los coches: alldacarsalldatime

- **Coches Extras:**
Consigue el número indicado de puntos en el modo Campeonato para poder acceder a varios coches extras más:

Audi TT: 15 puntos.
Ford Mustang GT: 30 puntos.
Plymouth Prowler: 50 puntos.
Celica GT4: 75 puntos.
Dodge Viper: 105 puntos.
Lotus 34CR: 140 puntos.
Mitsubishi GTO: 180 puntos.
AC Superblower: 225 puntos.
Subaru Impreza WRX: 275 puntos.
Mazda RX7: 335 puntos.
AC Aceca: 400 puntos.
TVR Cerbera Speed 12: 470 puntos.
Bently Hunaucieres: 545 puntos.





• **Todos los corredores:**
●+▲+✖+●+▲+✖+●+▲+■+✖.
• **Todos los corredores y vehículos:**
▲+●+▲+■+▲+✖+▲+▲+✖+●.
• **Abrir la pista del Estudio:**
■+■+●+●+✖+●+▲+●+▲+■.
• **Abrir la pista de Arches:**
■+●+✖+●+■+▲+●+✖+●+▲.
• **Abrir la pista de Fraggel Rock:**
✖+■+✖+■+✖+■+▲+●+✖+■.
• **Abrir el final y seis pistas adicionales:**
●+▲+■+▲+✖+▲+■+●+▲+✖.

Tomb Raider Chronicles

• **Nuevas escenas:**
Para tener acceso directo a una larga serie de extras, como Storyboards e imágenes del Tomb Raider de nueva generación, sólo tienes que realizar esta sencilla maniobra. Durante la partida normal entra en el inventario, sitúate sobre el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ● + ▲.
Sal de la partida para volver al menú principal donde encontrarás una nueva opción. Que lo disfrutes.
• **Botiquines infinitos, todas las armas del nivel y munición ilimitada:**
Para disfrutar de estas jugosas ventajas, en cualquier momento de la partida entra en el menú de inventario y sitúate sobre el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1+L2+R1+R2+↑+↑+▲
• **Todos los objetos del nivel:**
Entra en el inventario, colócate sobre el el Timex-TMX y pulsa a la vez:
L1+L2+R1+R2+↓+↓+▲

URBAN CHAOS

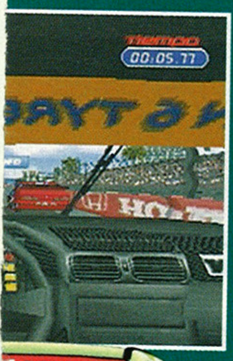
• **Seleccionar nivel:**
En la pantalla de "Nuevo Juego", pulsa a la vez:
L1+R1+SELECT+START.
Ve a la pantalla del mapa y verás que todos los niveles están disponibles.
• **Todas las armas y energía:**
Durante el juego pulsa y mantén:
▲+●+■+✖ y pulsa →.

WALT DISNEY'S MAGICAL RACING

• **Jugar como Jiminy Cricket:**
Consigue todas las partes del Camión de Bomberos.
• **Tener acceso a Ned Shredbetter:**
Gana el Trofeo Challenge.
• **Jugar como X.U.D. 71:**
Consigue las 8 hadas que hay repartidas a lo largo de todos los niveles.

X-Men: Mutant Academy

• **Más personajes:**
Acaba el juego con cuatro luchadores distintos y obtendrás los personajes finales del juego.
• **Vídeos de los personajes:**
Vence en el modo Arcade con cualquier personaje para abrir las FMV en Modo Cerebro.
• **Consigue todo de una sola vez:**
El siguiente código abre todo en Cerebro y a los jefes en el resto de los modos. Para obtener todo en el juego ve al menú Principal y pulsa:
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Si el truco funciona oirás un sonido.









El árbol de FFVIII

Hola Playmaníacos, estoy atascado en el *Final Fantasy VIII*. Después de derrotar al G.F. Bahamut pone que se ha abierto un nuevo camino y vuestra guía dice que hay que bajar por un árbol, pero yo no veo ninguno. Gracias y seguid así.

✉ Miguel Saavedra (Madrid)

Es muy sencillo: el árbol tiene que crecer. Dale tiempo, pasea por ahí, investiga un poco y vuelve al rato. Seguro que el árbol termina creciendo. Es una cuestión de esperar.

Salvar a Barry en Resident Evil

Quisiera saber como salvar a Barry con Jill en *Resident Evil*, ya que no lo consigo, solo soy capaz de salvar a Chris. Muchas gracias.

✉ José Manuel Conchado (La Coruña)

Siento tener que decirte que no hay forma alguna de que Jill pueda salvar a Barry en ningún momento del juego, este es un personaje (como tantos otros) predestinado a morir en la aventura. Lo siento.

Salir de la Iglesia en Soul Reaver

Hola Playmanía: Como siempre, primero felicitaros por vuestro trabajo (de verdad, no sé que íbamos a hacer nosotros sin vuestra ayuda) y segundo, a ver si me decís qué es lo que tengo que hacer en *Soul Reaver*. Acabo de arrebatar a Kain su segadora de almas y me encuentro en la Iglesia y he encajado todos los puzzles de las cajas. En la parte de arriba veo que cuando termino de colocar los bloques o cajas me aparecen unas imágenes de cómo estallan unas bombillas, también veo una manivela que al accionarla abre una especie de pasadizo secreto en el que no puedo entrar porque cuando llego se ha cerrado de nuevo la puerta, ¿qué hago? Pues eso, que no sé por donde seguir, espero que me podáis ayudar y perdonad por todo el rollo que os he metido. ¡¡Gracias!!

✉ David R. (Valladolid).

Es precisamente por esa puerta por la que tienes que salir, dirígete hacia el interruptor (o manivela, como prefieras) que abre esa puerta, púlsalo y sal corriendo sin detenerte para nada. Es algo difícil, ya que tendrás que hacerlo bien de una sola vez, en el momento en el que te pares o hagas un giro o un salto equivocado, no te dará tiempo a salir por la puerta. Observa bien el entorno y ve por el camino más directo.

Unos truquitos para Radikal Bikers

Hola, tengo el genial Radikal Bikers, y aunque lo domino bastante bien, hay niveles en los que soy incapaz de avanzar. Me podéis dar algún truquito que me saque del atolladero? Feliz Año Nuevo y seguid así.

✉ Marcos Pérez (Barcelona.

Con esta combinación de botones podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas coches que aparecen de la nada o chocan entre ellos, algo que, por otro lado, no deja de ser curioso. En fin, para activar el truco tienes que pulsar esta secuencia en el menú donde se eligen los modos de juego. **L1**, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖. Los turbos se usan con **L1**. Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia de botones aparecerá un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles: **R1**, →, ↓, ↓, ←, →, **L1**, ←.

Las letras de Crash Team Racing

Hola somos Jhon y Steve y tenemos un problema con CTR en la modalidad "aventura", en la pantalla Cala Crash no sabemos coger la letra "T". Os agradeceríamos que nos indicaseis como cogerla.

✉ Jhon y Steve.

En el número 6 de la revista PlayManía Guías y Trucos aparecerá un guía completa de este juego, pero mientras, podemos decirte cómo coger esa dichosa letra. ¿Ves el barco con velas al que se accede mediante un puente? Si lo ves también podrás contemplar la "T" en lo alto de ese puente, a la derecha.

Para subir a él deberás tomar carrerilla mediante la rampa que hay detrás, meterte en el charco (verás como tu personaje se sumerge) y, casi cuando el charco se acaba, saltar hasta la zona de hierba elevada. Esa zona da al puente. No tienes más que recorrerlo y la letra ya es tuya.

MOTO RACER WORLD TOUR

Si eres uno de esos locos del volante, amantes de la velocidad y de las emociones fuertes, pero prefieres las dos ruedas de una moto a las cuatro de un coche, sin duda este juego fue creado para ti. Y para que puedas superar todos los retos que el juego te plantea sin ningún problema, hemos realizado esta guía para ayudarte a conseguirlo. Ponte el casco y los guantes, porque empieza la carrera.

Consejos de conducción

VELOCIDAD

Para este tipo de motos, los consejos más importantes tienen que ver sobre todo con los giros y como tomar las curvas.

- No debes frenar nunca mientras tomes una curva, porque lo más seguro es que te vayas al suelo
- Procura tomar las curvas abriéndote un poco antes para cortarla por la mitad, y así aprovechar el mayor espacio posible de la pista.
- Es aconsejable que tampoco apures la marcha cuando entres en mitad de una curva, puesto que también te irás al suelo. Tienes que aprovechar las rectas para realizar este acto.
- Ten en cuenta que el hecho de salirte de la pista es mucho mejor que caerte durante la carrera, puesto que de esta forma perderás menos tiempo. Aunque procura evitar que pasen ambas cosas.







CROSS/ SUPERCROSS

La conducción de las motos de cross es diferente a la de las de velocidad. Sigue estos consejos:

- Para salir rápidamente de las curvas, puedes apurar marcha y con las teclas de dirección dominar fácilmente la moto.
- Cuando pases por varios baches que son pequeños y muy continuados, usando la tecla de dirección arriba la moto te ira mucho más rápido y conseguirás que te bote menos.
- Procura tomar las curvas por la parte interior de la pista para aprovecharla al completo.
- Cuando estés en el aire no toques los botones de dirección arriba o abajo, puesto que puedes desestabilizar la moto cayéndote directamente al suelo.







POR EL MUNDO

En esta modalidad encontrarás varios modos de juego de los cuáles no todos están disponibles. Para poder disponer de estos modos tendrás que competir en el modo Championship (Campeonato).

1- Práctica:
Con este modo de juego podremos tomar nuestros primeros contactos con la conducción de motos de velocidad y cross/supercross, e ir conociendo los primeros circuitos. Te aconsejamos que antes de competir en el modo Championship practiques un poco tú solo en este modo para hacerte una idea de cómo es la pista sin que nadie te moleste.

2- Contrarreloj:
Después de haber practicado un poco, puedes probar este modo de juego en el que podrás mejorar tus tiempos, ya que en la opción de Varias Vueltas corres contra la máquina, la cual reproduce el recorrido de tu mejor vuelta pudiendo así corregir tus fallos e ir entrando ya en materia para la competición.

3-Una carrera:
Antes de entrar en competición directamente, puedes probar en este modo de juego tu habilidad de conducción frente a otros oponentes, pero sólo en los circuitos en los que has estado compitiendo en los modos de Práctica y Contrarreloj.

4- Championship (Campeonato):
En este modo de juego sólo podrás competir al principio en el Campeonato de Velocidad y Cross con motos de 250c.c., el resto de las temporadas así como cada una de los campeonatos, los conseguirás cuando quedes en 1ª, 2ªo 3ª posición en cada una de las temporadas. Podrás ver detalladamente esta información en el cuadro de la derecha.

CAMPEONATOS	TEMPORADA	QUEDA DISPONIBLE
Velocidad	1ª	2ª Temporada/Práctica en circuito "Isla of Man-Road"
Velocidad	2ª	3ª Temporada/Práctica en circuito "Eastern Creek"
Velocidad	3ª	Modo Dragster/Práctica en circuito "Isle of Man-Hills"
Cross/supercross	1ª	2ª Temporada/Práctica en circuito "Stade de France"/Campeonato mixto
Cross/supercross	2ª	3ª Temporada/Práctica en circuito "Reygades"
Cross/supercross	3ª	Modo Freestyle (estilo libre) Práctica en circuito "Belo Horizonte"
Mixto	1ª	2ª Temporada Modo Traffic (tráfico)
Mixto	2ª	3ª Temporada Modo Trial
Mixto	3ª	Circuito de Dragster "Highway" Práctica en circuito "Isle of Man-Town"









5-Tráfico:
En este modo de juego compites contra un oponente a velocidades considerablemente rápidas. Lo más complicado no es tu oponente sino el tráfico que circula por las calles.Tendrás que estar atento a los vehículos que se crucen por tu camino, ya que cambian de carril y frenan cuando menos te lo esperas.

6-Dragster:
Tu objetivo en este modo de juego es ganar a tus oponentes, conduciendo a velocidad de vértigo. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que cuanto más rápida sea tu velocidad, menos ángulo de giro tendrás sobre tu moto.

7-Estilo libre (Freestyle):
En este modo de juego podrás realizar piruetas y conseguir puntos por la realización de éstas. Para realizar estas piruetas, tendrás que mantener presionado L2 mientras pulsas una secuencia de teclas con el mando direccional, soltando a continuación L2 para finalizar la pirueta.Te aconsejamos que comprimas la suspensión y la sueltes antes de saltar para coger más impulso y que tu vuelo sea más largo para realizar fácilmente la pirueta.
A continuación te mostramos una serie de piruetas que podrás realizar:

- Piernas abiertas: (↑, ↓)
- Esposado: (←, ↑, →)
- Cancan doble: (←, ↑, →, ↑, ←)
- Superman (↓, ←, ↑, ↓, →, ↑)

8-Trial:
Consiste en realizar en el menor tiempo posible el recorrido señalado, intentando siempre no caerte ni poner el pie en ningún momento. Dispones de 35 segundos cada vez que pasas por una bandera hasta conseguir llegar a otra, lo que no te deja mucho tiempo para cometer errores. Para conseguir realizar los giros sin ángulo fácilmente, te aconsejamos que te ayudes del amortiguador de tu moto (usando tecla ↓) junto a cualquiera de las teclas de dirección (←, →), y para poder superar obstáculos o realizar saltos usa la tecla R2 junto al acelerador para levantar la moto y salir de este modo con fuerza.









Circuitos de velocidad

SACHSENRING

Este circuito tiene curvas muy cerradas, por lo que se domina mejor con la moto de 250c.c. que con la de 500c.c., pero con un poco de práctica se puede conseguir un trazado perfecto en este circuito. Las zonas en las que tienes que tener más cuidado son la doble curva a izquierdas, que es muy cerrada y a la mínima te sales; y la chicane que la tendrás que pasar muy lentamente y tumbado, lo más pegado que puedas a la izquierda.







SUZUKA

Nos encontramos con un circuito realmente rápido, pero también tienes que tener en cuenta el hecho de que existen algunas zonas bastante difíciles, como un par de curvas una a izquierdas y otra a derechas. La zona realmente complicada es la Chicane, puesto que te encuentras con ella cuando vas a mucha velocidad y si no sabes donde está, seguramente te golpearás contra el muro, así que intenta aprenderte estas tres zonas y no tendrás problemas para superar este circuito.







ISLE OF MAIN-ROAD

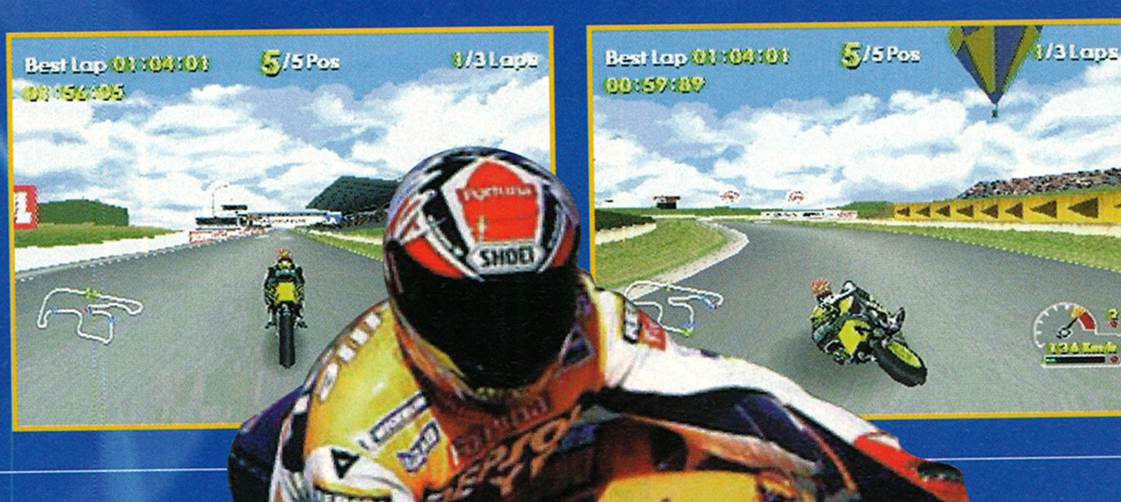
Este circuito presenta diversas características que hacen de él un circuito bastante sencillo. Aparte de ser muy rápido, es muy pequeño y no presenta zonas complicadas, por lo que sólo tendrás que tocar el freno un par de veces por vuelta; pero, un consejo, no te acerques demasiado a los muros porque te irás al suelo enseguida, y en este circuito, al ser muy pequeño, es difícil recuperar grandes distancias en poco tiempo, a sí que ya sabes, no te fíes y mantén la concentración. Te hará falta.





EASTERN CREEK

Este circuito no es demasiado técnico, pero te lo tienes que aprender bastante bien si quieres conseguir ganar aquí, ya que las curvas están muy mal señalizadas y casi no se ven (prácticamente, hasta que no estás dentro no las ves), por lo tanto tendrás que estar mucho más atento al mapa que a la pista para saber qué tipo de curvas nos van a aparecer en la pantalla.



ISLE OF MAN-HILL

Este circuito, si no es el más técnico, es de los más técnicos de todo el juego y por lo tanto de los más difíciles, casi todas las curvas tiene un trazado diferente y muy complicado, por lo que, inevitablemente, tendrás que usar mucho el freno. Aparte del hecho de que este circuito es muy técnico, tenemos que resaltar de él dos curvas especialmente complicadas, que te aconsejamos que te aprendas a la perfección, porque si entras un poquito pasado tendrás serios problemas con el muro.



ISLE OF MAN-TOWN

Este circuito es muy parecido al de Isle of Man-Road, es decir, muy rápido y con pocas zonas que requieran de una técnica depurada, pero tiene una carretera muy estrecha y con muros a cada lado con los que hay que tener cuidado de no chocarse, porque al igual que el de citado Isle of Man-Road, una caída en un circuito pequeño significa que el tiempo perdido por la caída será después muy difícil de recuperar.




Circuitos cross/supercross

BARCELONA

Es un circuito cubierto de supercross en el que te encuentras varios saltos técnicos, en los cuáles tienes que calcular perfectamente la caída para salir bien parado y coger bien el siguiente salto para no perder tiempo. Lee los "Consejos de Conducción"







USA PARK

Este circuito de cross al aire libre es muy rápido y has de tener en cuenta los saltos y zonas en las que puedas ganar velocidad como en el puente, donde puedes adelantar fácilmente a tus rivales. También en las zonas combinadas de giros puedes ganar tiempo si sigues los consejos de conducción.





STADE DE FRANCE

Este es un circuito de supercross en un palacio de deportes, como el que hemos visto anteriormente en el de Barcelona. Prácticamente, estos circuitos de supercross tienen los saltos muy parecidos, simplemente te comentamos que lo mejor que puedes hacer es practicar un poco antes de competir, para cogerle un poco el truquillo a los diferentes saltos en los que puedas perder más tiempo, para lograr así coger la técnica de este circuito.



REYGADES

Este circuito de cross al aire libre como en el de Usa Park, también es bastante rápido, por lo que tienes que tener cuidado con un par de curvas bastante cerradas que hay en este circuito, porque te las puedes encontrar sin darte cuenta y caerte inevitablemente, perdiendo de este modo mucho tiempo que luego te será necesario para las zonas más rápidas. Por lo demás, sólo podemos decirte que intentes aprovechar todo el espacio posible de la pista y decirte también que puedes atajar un poco si te metes por los laterales de las vigas que sujetan las pancartas, ganando de esta forma un tiempo muy valioso en la zona de llegada. Intenta arañar todo el tiempo que puedas.





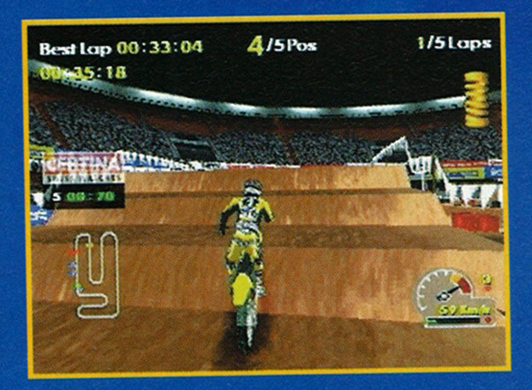


BELO HORIZONTE

Al igual que el de Barcelona y el Stade de France, nos encontramos aquí con otra prueba de supercross en un palacio de deportes, y como hemos dicho antes, no tendrás ninguna complicación en obtener una buena clasificación si le coges el truco a un par de saltos en los que tienes que impulsarte para no perder velocidad. Por lo demás, todo es prácticamente igual que en las pruebas de supercross que has visto antes, sólo un consejo: en la ultima curva antes de llegar a meta, procura no coger el salto metiéndote por cualquiera de los laterales. Así ganaras un tiempo precioso.







Circuitos dragster

SPEEDRING

Este es un circuito en forma de ovalo, y esta diseñado para alcanzar grandes velocidades. No es nada complicado, solamente has de tener en cuenta el hecho de que cuanta más velocidad lleves, menos ángulo de giro tendrás.







HIGHWAY

Este circuito es algo más complicado que el de Speedring, puesto que tiene bastantes más curvas y, teniendo en cuenta las velocidades que pueden alcanzar las dragster, que se controlan peor cuanta más velocidad llevan, tendrás que poner todos tus sentidos en la competición o no conseguirás ganar.





Circuitos tráfico

RIVE GAUCHE

Este circuito es bastante rápido y no presenta curvas cerradas, pero es posible que te resulte un poco complicado, debido sobretodo al molesto tráfico que hay por las calles de este trazado callejero. Debes de tener mucho cuidado, sobretodo en los túneles, que son peligrosos.






WEST COAST

Este circuito, al igual que el de Rive Gauche, también es muy rápido, pero lo que hay que resaltar de West Coast es el hecho de que se mezclan y alternan zonas bastante estrechas con zonas de varios carriles. Debes tener mucho cuidado con un salto que se encuentra en un momento de la carrera en el que vas a bastante velocidad y que te impide dominar la moto. Si no demuestras aquí tus reflejos, sin duda acabarás perdiendo el control de la moto e irás al suelo, perdiendo, como ya sabes, un tiempo precioso y que no te sobra.







Circuitos trial

NIGHTSHOW

Este circuito consiste en poner en práctica tu habilidad con la moto, teniendo un dominio completo sobre ésta y acabando el recorrido en el menor tiempo posible.



INDOOR

Este circuito consiste prácticamente en lo mismo que el Trial-Nightshow, pero ofreciendo un recorrido más corto y mucho menos técnico, así que no necesitarás mucha práctica y experiencia para poder dominarlo a la perfección.



Trucos

• **Abrir todas las pistas y modos, excepto el modo Campeonato,** desde el Menú Principal pulsa esta secuencia:
■, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ←

• **Comentarios más lentos:** Para conseguir realizar este truco, ve al Menú Principal, y pulsa a continuación esta secuencia:
↓, ↑, ↑, →, ▲, ■, R2

Oro y Gloria: La Ruta hacia EL DO

Si quieres disfrutar de una de las mejores aventuras gráficas para PlayStation, tienes que ayudar a Tulio y Miguel a encontrar la mítica ciudad de El Dorado. Para ello, deberás recorrer medio mundo enfrentándote a situaciones tan divertidas como retorcidas a veces. Guíales con astucia y sigue nuestros consejos para que ningún puzzle se te resista.

Características generales



Para facilitarte un poco las cosas, vamos a darte unos consejos y claves que debes tener en cuenta a lo largo de todo el juego:

• **Cada vez que te decimos que "hagas algo con algo y a algo"**, por ejemplo: "Tienes que abrir la compuerta con la espada", el modo de hacerlo es acercarse a ese algo (en este caso la compuerta) hasta que se ilumine parpadeando y pulsar al botón de acción, después, sin moverte para que no deje de parpadear, pulsar el botón de inventario y selecciona el objeto que quieras utilizar (en éste caso, la espada). Una vez seleccionado, pulsa acción

• **Debes estar muy atento para que no se te pase ningún objeto** que te pueda ser útil. Por lo general, el héroe te dará muchas pistas: mirará insistentemente hacia donde haya algo que puedas utilizar o que necesites. A veces, la pista la sacas de hablar con tu socio, sea el que sea el que manejes.

• Por supuesto, te **recomendamos que no dejes un solo rincón sin escudriñar** exhaustivamente. Con esto nos referimos a que cuando veas que un objeto parpadea al acercarnos, debes pulsar el botón de acción, pero no sólo una vez, sino todas las que consideres necesarias (muchas veces ocurre que el mismo héroe no descubre algo hasta que no lo mira mas de una vez). Cuando se repite el comentario más de una vez, es que ya no hay nada más escondido.

• Hay ocasiones en que el juego nos ofrece la posibilidad de **cambiar el manejo de un personaje a otro**, para hacerlo, tan sólo tienes que pulsar el botón de inventario y con el mando de dirección seleccionar la cara de vuestro socio.

• Atención, **muchas veces tendrás que resolver un enigma,** primero con un personaje y luego con el otro; no te confíes, aunque lo parezca, no será igual.

• Aunque el juego sea una aventura gráfica, tenemos que **manejar a los personajes como si fuera un juego de acción**, es decir, no hay cursor. Así que debes dominar bastante bien los movimientos de los héroes para superar los pequeños puzzles en los que la habilidad sí tiene importancia.





Huida de la ciudad I



El juego comienza con Tulio y Miguel leyendo un cartel en un extremo de la plaza de un mercado **(1)**. (Mira el mapa de la siguiente página). El cartel indica que se ha puesto precio a sus cabezas, y está ilustrado con sus imágenes. Tras una divertida conversación entre ambos, coge el **cartel de Se busca**, corre a tu izquierda y llega hasta la otra esquina de la plaza **(2)**, donde verás a un **pollo**. Como no te dejan hacer nada, deja al pollo y corre al frente; allí conocerás al **vendedor de maíz (3)** que te querrá cobrar una peseta por una bolsita de maíz pequeña, ¿para qué gastarte todo tu capital en algo tan inútil? Sigue corriendo al frente y te encontrarás con el **vendedor de pollos (4)**. El precio de un pollo alimentado con maíz es de 20 pesetas... De modo que si compras el maíz al vendedor **(3)**, alimentas al pollo **(2)**, lo cazas y se lo vendes al vendedor de pollos **(4)**, te sacarás una pasta. Compra con tu peseta una bolsa de maíz, dásela de comer al pollo, y véndeselo al pollero; pero, ¡qué sorpresa!, el muy sinvergüenza se niega a pagaros las 20 pesetas que él pide, y os ofrece sólo 5 pesetas. Como parece que os puede reconocer, no discutís más con él y aceptáis el trato.

Ahora hay que buscar una salida. Dirígete a la izquierda de la pantalla y llegaréis a la entrada a muelles **(6)**. El guardián del acceso os hará ver que no tenéis dinero suficiente para escapar de la ciudad por barco. El impuesto de entrada es de 20 pesetas para los hombres y gratis para las mujeres... Corre al frente para intentar salir por la otra puerta, la que había junto a la pared donde estaba el cartel de "Se busca"... No. Hay un guarda, podría reconocernos. Junto al puesto del pollero hay una puerta abierta **(5)**, entra y un caballero os propondrá **jugar con él a los dados**; bueno, no tenéis nada que perder, y quizá haciendo tiempo se largue alguno de los guardas.

El juego que os propone es muy sencillo, deberéis, tras lanzar los dados y apostar una cantidad de dinero, decidir si la siguiente tirada va a ser mayor o menor. El que tira los dados es el primer jugador, en el caso de que la segunda tirada sume igual que la primera, es decir no es superior ni inferior, gana el primer jugador. Juega con este caballero hasta pelarlo, y entonces os ofrecerá el **mapa de "El Dorado"**. Sigue con la partida hasta ganar el mapa, aunque el muy canalla, se negará a daros el dinero argumentando que el mapa vale mucho... Estando como están las cosas, es mejor no armar mucho jaleo. Os tragáis vuestro orgullo y salís a la plaza. Los guardias siguen ahí, pero si preguntáis al guarda del muelle otra vez, se irán los dos que vigilan la puerta del fondo **(7)**. Atravesadla y llegaréis a un cruce de calles **(8)** con una escalera al fondo que da a una puerta, un callejón al fondo del todo y a la derecha, de frente tenéis un gran portón.

Cruzadlo y os encontraréis en una placita con una fuente **(9)** y un corredor porticado que la rodea. Allí conoceréis a **"El gran Malezo"**, un torero que se quiere demasiado y que asegura haber derrotado al enorme y peligroso toro llamado **"El Diablo"**. »


El mercado español

El guardián del muelle

Vamos, Miguel.


¿Cuánto apostamos?


Conociendo a Malezo


Mangando un tirachinas





Tramando un plan


¡¡Hey toro!!

Consiguiendo el vestido

» Pasa de él y sigue de frente a través del portón de la izquierda y aparecerás en un fondo de saco **(10)** donde hay una puerta que da paso a una casa, y al fondo una valla de madera que cierra la entrada a un patio en el que hay colgado un **vestido de mujer**... En medio de la plaza hay... ¡UN GUARDIA! Echa a correr por donde has venido y atraviesa la plaza de la fuente **(9)**, hasta llegar al cruce de calles **(8)** y, una vez allí, sube las escaleras y métete por la puerta del fondo para llegar a lo que parece un patio interior con escaleras **(12)**. Un poco más arriba, a la derecha, existe una puerta, y un más arriba, también a la derecha, verás otra puerta. Sube hasta allí y entra.
Ahora estás en una plazoleta **(13)** que parece dar a la entrada de una almena o algo así, pero no puedes pasar porque hay un niñato con un tirachinas que te lo impide. Hay un grupo de barriles a la derecha de la pantalla, acciona con ellos y verás como Miguel (de mala gana) se mete en uno de ellos para poderse acercar al niño y arrebatarle el **tirachinas**. Coge la "mortífera" arma y atraviesa el portón para llegar un pasillo almenado **(14)**, estás en la muralla de la ciudad. ¡Qué rabia, no tienes una soga o algo así para descolgarte por la muralla!, tendrás que buscar otro modo de escapar.
Una escena os enseñará como un compañero del guardia que estaba en el fondo de saco **(10)**, va a buscarle y se lo lleva. ¡Vía libre por ahí! Vuelve a la almena, corre de un lado a otro y cruza la puerta. ¡Voilá!, apareces justo en el fondo de saco **(10)**. Ve hasta la valla y acciona con ella, efectivamente, la solución a la huida de la ciudad está en vestirse de mujer, pero, ¿cómo saltar o tirar la valla? Ya hemos registrado todo... ¿Todo? Todo no. No hemos entrado por la calle del fondo del cruce de calles **(8)**. Vamos allá. Al llegar debemos hablar con el vigilante de la puerta de donde está encerrado "el Diablo". Por él sabremos que "el gran Malezo" jamás derrotó a "el Diablo", que es un toro brutal que jamás olvida una cara y que si se enfurece contigo te puedes preparar porque perseguirá tu imagen por siempre.
Al fondo a la derecha, hay una puerta que da al patio interior. Bueno es saberlo. Ahora vayamos a desenmascarar al mentiroso Malezo y convenzámosle de que nos acompañe hasta donde está "el Diablo", allí discutirán Malezo y el guarda del toro, cuando éste último se haya ido preguntadle a Malezo por su hazaña. Y entonces, sin que se dé cuenta el torero, soltad a "el Diablo". El toro perseguirá al torero hasta la fuente **(9)** en donde Malezo se refugiará. Después Tulio te dará la clave de que es lo que tienes que hacer. Exacto hay que conseguir que el toro se enfade con nosotros... tenemos un tirachinas.
Ve a él y dispárale con el tirachinas, corre hacia tu espalda hasta el cruce **(8)**, entra por la puerta del fondo y sube hasta arriba, entra por ahí, atraviesa el portón **(13)** y la almena **(14)** para llegar al fondo de saco **(10)**. Una vez allí acciona con la valla y coloca el cartel con vuestra imagen, así el toro arremeterá contra la valla destrozándola y tendréis acceso libre al **vestido** colgado. Coge la mantilla y vestido y aparecerá el padre del niño al que le quitasteis el tirachinas, devuélveselo y asunto concluido. Ahora no queda más que ponerte el traje de mujer. Ve a la plaza del mercado y avanza hasta la mitad, entonces podrás disfrazarte. Ve a lugar donde se encontraba el pollo **(2)** y cámbiate. ¡Estas preciosa! A partir de aquí debes dirigirte hasta el guardián de los muelles y entretenerle, dejarte querer y oír sus zalamerías para dar tiempo a que Miguel pueda escabullirse por detrás (debes ir agachado). Cuando Miguel pase lo habrás conseguido: ¡Estás fuera!



El padre de la criatura



Piropeando a Tulio



¡Date prisa Miguel!



¡Eureka!



Huida de la ciudad II





Cambia de Tulio a Miguel



A por la zanahoria

Ya hemos conseguido esquivar al guardia del muelle, ahora nos encontramos en la zona de carga del muelle. Junto a nosotros hay una cinta transportadora que se acciona por tracción animal... el burro no anda con lo que la cinta no funciona.
A la derecha hay una torreta con barriles preparados para ser cargados en el barco a través de la cinta. Al fondo hay una palanca que no sabemos para qué puede valer, a la derecha del burro hay unos barriles y un poco más allá unos guardias. Al fondo del todo hay un barril lleno de **zanahorias**. Quizá si ponemos una zanahoria colgada delante del burro éste ande hacia ella poniendo en marcha la cinta. Pero la única manera de llegar hasta las zanahorias es **metiéndose dentro del barril** para eludir a los guardias. Esto se le ocurrirá a Tulio accionando en el barril, pero será Miguel quién se meta.

Ten cuidadín y corre hacia el barril de las zanahorias cuando no miren los guardias porque si no, te pueden pillar y tendrías que empezar de nuevo esta fase.

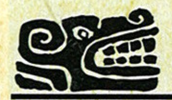
Cuando tengas la zanahoria ve hacia el artefacto de madera que hay delante del burro y acciona con la zanahoria, la colgarás delante y el **burro**, andando, pondrá en marcha la cinta transportadora. Sube a la torreta y métete dentro del **barril**, éste irá por la cinta hasta... ¡El mar! No, un momento, esto no funciona, hay que cambiar el sentido de la marcha de la última de las cintas. Acciona la **palanca** y vuelve a intentarlo.

Una vez haya pasado Miguel (o Tulio, según lo hayas hecho) haz que pase el otro... ¡Y ya está! Ahora ya estáis en el barco. Una escenita os mostrará cómo fuisteis descubiertos y encerrados en la bodega del barco.



¿Otra vez en un barril?


Tira de la palanca



Viaje al nuevo mundo





Pidiendo las llaves


Cruzando por la escala

Al caer despertarás a Miguel y él tomará las riendas de la situación. Habla con Tulio mientras éste piensa, no puedes hacer nada más. Habla con él, moléstale y al final el pobre Tulio, harto de tu cháchara se golpeará la cabeza con la viga y hará que caiga la escala de nuevo, pero perderá el sentido por el golpe. Sube por la escala y vuelve a la sala de cañones. Debes disfrazarte de marinero para confundir al limpiador de cañones. Avanza adelante y gira a tu izquierda, agáchate y camina hasta colocarte entre dos cañones. Sí, eso rojo que hay en el suelo es un **pañuelo de marinero**, cógelo. No es fácil, pero si te colocas justo enfrente de él y te levantas cuando el marinero no mire, el pañuelo parpadeará y podrás ponértelo. »

Os encontráis en la bodega, a la derecha hay un agujero por el que sale una rata, a la izquierda una trampilla y al fondo una **viga** por la que escalar. Coge la **manzana** que hay al fondo a la izquierda y sube por la viga: no puedes accionar ni con la trampilla ni con **Altivo** (el caballo de Cortés), así que ofrécele a éste la manzana y a cambio de las llaves de la trampilla. No te saldrá del todo bien, ya que el caballo sólo te tirará un **bichero**, que dará a Miguel en la cabeza dejándole K.O. Usa el bichero para bajar la **escala** que hay a la derecha y sube por ella. Verás una reja cerrada y dentro un marinero dormido y un mono que no te hará caso. Roba las **galletas** del marinero, y éste, creyendo que ha sido el mono, le regañará y pronunciará su nombre, Josephine. Ahora sólo debes ofrecerle galletas a **Josephine** a cambio de llaves: hay **cinco llaves** de diferentes colores. No debes pedirle a Josephine más de dos llaves, o se pondrá nerviosa y despertará al marinero que te mandará de nuevo abajo.
El color de las dos llaves que necesitas es aleatorio, es decir, varía en cada partida, así que coge las dos que más te apetezca. Aléjate de la reja y cruza al otro lado de la bodega colgándote por las barras del techo. Prueba las llaves que tengas en las **dos cerraduras** de la nueva puerta y entra en la sala de cañones. El marinero que saca brillo a los cañones te descubrirá y te echará de nuevo a la bodega con muy malas formas.


¡¡Qué salte!!?



Dando la brasa


Ten mucho sigilo



La rata está en la trampa



Si pongo aquí una galleta...

» El limpiador te tomará por su ayudante y te ordenará limpiar los cañones, pero como Miguel no tiene nada con que limpiar le prestará su **par de calcetines**. Abrillanta un cañón y el cañonero te ofrecerá una **galleta**. Hablando un poco te contará que las **ratas** le dan mucho miedo. Quizá si cazamos la rata de abajo y se la enseñamos se asuste... Baja a la bodega y abre la trampilla (**pantoque**) que hay a la izquierda. La trampilla se abre pero se vuelve a cerrar, de modo que Miguel le pide a **Altivo** a voces algo para mantenerla abierta. Éste le lanza otro **bichero** con el que Miguel podrá mantener abierta la trampilla. Poniendo dentro una **galleta** la rata irá a comérsela. Ahora sólo has de quitar el bichero y la tapa caerá. ¡Has cazado la rata! Ahora utiliza uno de los calcetines para llevar la rata hasta el limpiador de cañones.
Enséñasela y se desmayará. Ahora tienes vía libre para remojar un calcetín en la **jarra de aceite** del fondo. Enciende el calcetín mojado en la **lámpara** que hay junto a los cañones y prende la **mecha** de uno. El estruendo despertará a Tulio que subirá con Miguel. Dirígete al **agujero** de la pared y haz que suba Tulio hasta la cubierta del barco. Arriba hay una **anilla de metal** anclada en la borda que puede servir para ayudar a Miguel a subir. Coge una **manzana** del barril y ofrécesela a **Altivo**, no servirá para nada, pero siempre es bonito portarse bien con el reino animal. Desata la **cuerda** del caballo, y utilízala en la anilla de metal para izar a Miguel hasta cubierta. Intenta soltar la cuerda que hay atada a la derecha de la anilla de metal; como Tulio no puede, debe pedirle ayuda a Miguel. Éste tirará fuertemente de la maroma soltando el **bote salvavidas** y lanzando por los aires el heno de Altivo...

¿Cómo conseguir sacar el bote de la cubierta? El bote está sobre un tablón que podría hacer de balancín, ahora sólo necesitamos un gran peso para levantar la barca y salir a mar abierto. Si colocamos una **manzana** en el medio del **tablón**, lo bastante lejos de Altivo como para que éste se tenga que subir al tablón, ya tendremos el peso. Lo demás, te lo da el juego. El barco sale, Tulio y Miguel se montan y empiezan a bajar el bote a pulso, pero le tiran la manzana a Altivo y ésta cae al mar... Altivo irá detrás, detrás del caballo irá Miguel, y detrás el bote con Tulio. Al final, acaban los tres... sí, los tres, Tulio, Miguel y ¡Altivo! encima de la barca. Al día siguiente llegan a tierra firme, a lo que parece una isla desierta.

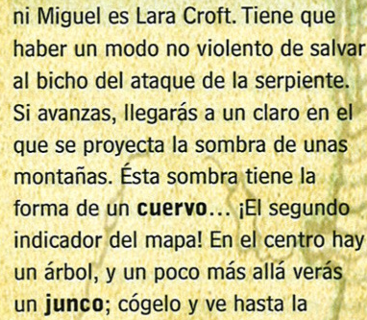
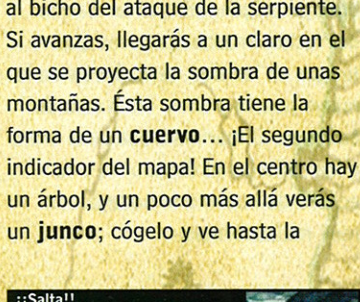

Prendamos fuego a la mecha



¡¡Huyamos, deprisa!!

La búsqueda de El Dorado I

Estás en una playa desierta, con la **espada** que hay clavada en los cráneos, corta la **maleza** que hay a ambos lados de Altivo. Una vez abierto el paso, escala la **cabeza del águila** y corta la **enredadera**. Al otro lado te encontrarás con un **bichito** amenazado por una gran serpiente. No pruebes con la espada, que ni esto es *Tomb Raider* ni Miguel es Lara Croft. Tiene que haber un modo no violento de salvar al bicho del ataque de la serpiente. Si avanzas, llegarás a un claro en el que se proyecta la sombra de unas montañas. Ésta sombra tiene la forma de un **cuervo**... ¡El segundo indicador del mapa! En el centro hay un árbol, y un poco más allá verás un **junco**; cógelo y ve hasta la serpiente. Toca el junco como si fuera una flauta: la serpiente se "pirará" y tú habrás encontrado un amigo con cuatro patas, **Bibo**. Lleva a Tulio hasta el **árbol** que hay en medio de la luz y pídele a Miguel que lo sujete. Ve al encuentro de Bibo y, junto a él, acciona la enredadera. Ahora ve al árbol y coloca a Bibo con la enredadera en el extremo. Pídele a Miguel que lo suelte y Bibo saldrá volando por los aires. Cuando llegue arriba atará el extremo de la enredadera en un árbol. Acciona sobre la enredadera que ha lanzado Bibo (está justo delante de la piedra con el cuervo tallado) y escala.
En el lado contrario al que has escalado hay una **rama** (un bastón)


entremos por aquí



El segundo indicador


¿Y si hacemos palanca?


¡¡Salta!!

que sobresale, cógelo. Corre hacia la derecha y llegarás a un **riachuelo** con el agua "requeteverde". Junto al río hay un **montón** de piedras, introduce el bastón y pídele a Miguel que mueva la palanca. Con gran estruendo las rocas caerán sobre el río, y sólo has de saltar de roca en roca para llegar al otro lado. Más allá te vas a encontrar con un montón de rocas y tortugas. Es muy fácil, debes ir saltando de roca a tortuga hasta la orilla opuesta. ¡Ten cuidado con los peces que saltan!, si te pillan tendrás que volver a empezar.

El conseguir que Miguel cruce también el lago es algo mas difícil, porque algunas de las tortugas que Tulio utilizó para cruzar, ahora se han hundido, y Miguel habrá de utilizar otro itinerario. Veamos, las dos primeras pantallas son iguales que cuando cruzó Tulio, sólo cambia la última. Debes saltar por las dos tortugas de la derecha, y cuando llegues a la última piedra del fondo, pide ayuda a Miguel. Éste tirará una roca que hay en la orilla, que te servirá de puente. Después verás como Bibo salta él solito entre tanta roca y tanta tortuga.


De tortuga a tortuga

La búsqueda de El Dorado II

Estáis frente a la **calavera**. Miguel abrirá un camino entre la maleza con su espada. Haz que Tulio entre y te encontrarás con que Miguel te pide ayuda para abrir la puerta. Acciona la **palanca** que tienes junto a ti... Esto le cuesta a Miguel un buen remojón. Pero no te preocupes por él, dentro de nada volverá a estar con nosotros.
Cruza el puente y la puerta que has abierto accionando la palanca. Te encuentras en una sala similar a un templo precolombino **(A)**, hay dos puertas con símbolos encima, dos ventanas que te muestran otras salas similares y una **palanca**. En la de la izquierda hay una puerta abierta con un símbolo de un pez rojo encima. Parece que los


¡¡Yuhuuu, estoy en el ojo!!

símbolos de las palancas se corresponden con los de las puertas. Sobre la puerta de la derecha de la pantalla encontramos un pájaro rojo, y sobre la de la izquierda una serpiente azul. Sobre la palanca hay una serpiente azul y un pez rojo. Acciónala y se abrirá la puerta de la serpiente. ¡Así que las palancas cambian la situación de las puertas con sus mismos símbolos! Si las puertas están cerradas, las abre, y si



¿Dónde estoy? (A)

están abiertas, las cierra. Tengo que conseguir abrir la puerta con el pez rojo encima, por la ventana se ve una puerta terrorífica que seguro me llevará a algún lugar interesante.
Has entrado en otra sala similar a la de antes **(B)**, aparte de la puerta por la que has entrado, hay otras dos más y otra palanca. La puerta de la izquierda tiene un pez rojo, y la del centro un tigre violeta, sobre la palanca hay un tigre violeta y una serpiente azul. Acciónala y se cerrará la puerta por la que has entrado y se abrirá la del tigre violeta. Entra por ahí y te hallarás en otra sala **(C)** con sólo dos puertas: la derecha es la que has utilizado para entrar, y la izquierda tiene el pájaro rojo. La palanca tiene los símbolos de un tigre violeta y un pájaro rojo. Si la acciono,



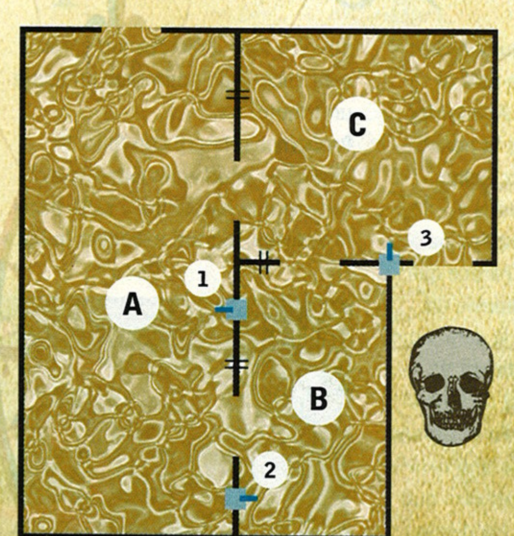
Si tiro de aquí... (C)

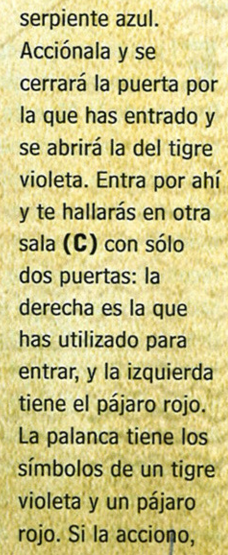

Otra sala (B)

se cerrará la puerta por la que entré y se abrirá la del pájaro rojo que me lleva de nuevo a la sala del principio **(A)**. Ahora sólo tengo que accionar la palanca de esta sala y podré llegar hasta la puerta terrorífica, ya que las dos puertas que me separan de ella son las dos a las que afecta la palanca que tengo frente a mí y ambas están cerradas: si le doy a la palanca ambas se abrirán... ¡Olé!
Entra en la puerta terrorífica y pasarás a manejar a Miguel que se encuentra en un lugar similar **(A)** pero... ¡Han cambiado los símbolos! Utiliza la misma lógica que con Miguel. En la puerta del fondo hay un tigre violeta y en la de la derecha un pez rojo. En la palanca verás un pez rojo y un pájaro rojo. »


La cara que llora


¿Qué hay tras la cara?



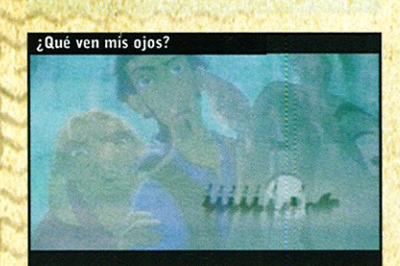



¡Bibo esta atrapado!



La cabeza del dragón

» Acciona la palanca y entra en la sala de la derecha **(B)**, ahí descubres que la palanca que hay cerrará la puerta por la que has entrado y abrirá la otra con una serpiente verde encima. Entra en esa sala **(C)** y te encontrarás la puerta de salida con un pájaro rojo encima cerrada, y la del fondo con un tigre violeta cerrada también. Sobre la palanca hay dos símbolos, que son: un tigre violeta y un pez rojo. Tira de la palanca y la solución está en tus manos, puedes acceder a la sala del principio **(A)** por las dos puertas, las dos están abiertas, hazlo por la que te dé mas rabia. Acciona la palanca y abrirás así la puerta de salida con el pájaro rojo por símbolo. Crúzala y entra en la **boca de la calavera**. Ahí te encontrarás con Tulio que te espera pacientemente.
Estamos dentro de la calavera, las dos ventanas que ves de frente son los ojos, y la de abajo es la "napia". Para salir de aquí, Tulio y Miguel se van a tener que complementar a la perfección. Haz que Miguel se sitúe sobre la calavera de la derecha y que Tulio tire de la palanca de arriba, Miguel bajará. Coloca a Tulio sobre la calavera de la izquierda y haz que Miguel tire de la palanca de abajo a la derecha, también Tulio bajará. La palanca que Tulio tiene junto a él sirve para subir y bajar las dos calaveras a la vez. La solución para llevar a Miguel junto a Tulio es evidente. Que Tulio maneje la palanca y que Miguel se coloque, primero sobre la calavera de la derecha para subir, y después sobre la de la izquierda para bajar.
Baja las escaleras que tienes frente a ti y llegarás a una estancia con una figura al fondo, pero como no hay luz no ves qué es. Quizá la palanca que está en primer término me solucione el problema... ¡Se hizo la luz! ¡Bibo ha vuelto! Estaba oculto en la oscuridad. Corre hasta la figura de la pared, parece como una hendidura en la que encajara algo...
Atraviesa la puerta que hay bajo la escalera y saldrás a la selva. Al fondo, hay una cascada... No, es, **¡La mujer llorando!** Debes entrar por el ojo que llora, pero, ¿cómo? El agua no te permite la entrada. ¿Cómo parar la cascada? Ve a mirar detrás de la cascada. Allí encuentras un agujero pequeño en la pared de roca. Ya que tú no consigues entrar, pídele a Bibo que entre por ti. Una vez dentro, nuestro peludo amigo verá una **estatua**, empújala hacia la salida. Por desgracia, en cuanto Bibo saca la estatua del cuadrado de piedra en el que se encuentra, una reja de hierro baja cerrándole el paso. Piensa Bibo, piensa. Debe ser por el peso, si encontráramos algún peso que poner sobre el cuadrado de piedra, entonces no bajaría la reja. ¡Claro!, si empujamos las **piedras** hacia la losa, éstas caerán y la reja subirá. Haz que Bibo salga y entrégale a Tulio la estatua.
Encaja la estatua en la hendidura de la pared, y la boca de la calavera se cerrará impidiendo que entre más agua. También ha dejado de caer agua por el ojo de la mujer. Escala hasta el ojo y... Tras una secuencia apasionante y muy chula habrás conseguido llegar a... ¡¡El Dorado!! Allí, os tomarán por Dioses, y os tratarán como tales, pero el sumo sacerdote está celoso de vosotros y se vengará liberando al terrorífico Jaguar de piedra. Nuestros amigos conseguirán huir de él, pero eso no es suficiente, tendrán que matarlo...


¿Qué ven mis ojos?


¿Quién es esa chica?

El rugido del jaguar de piedra I


¡Qué miedo!

El jaguar nos perseguirá hasta una gruta en la que está el **Puente de la Muerte**. Al intentar cruzarlo, sus guardianes lo harán caer pidiendo un tributo. Tulio y Miguel quedarán separados y tendrán por actuar en equipo para recomponer el puente. Parece que cada guardián es una especie de Dios de los sentidos de la cara. En el lado de Tulio están los dioses de la vista y del gusto, y en el de Miguel los del olfato y el oído. En el camino de piedra que tiene cada uno para ir de un dios a otro hay baldosas que al ser pisadas activan a los dioses del otro lado. Sólo cuando un dios esté encendido podremos ofrecerle un tributo.
Probemos primero con Tulio. Si Miguel se pone en el extremo del camino que hay arriba y salta hacia la derecha, logrará encender la boca del dios del gusto. Tulio tiene una **galleta**, que puede servir como tributo para el "todocomedor" como tributo. ¡Sí! Ahora le toca a Miguel. Si Tulio se coloca en medio del camino, se iluminará la nariz de "el que todo lo huele", haz que Miguel



Huele esto


Tulio, se ha iluminado esa boca


Habrá que saltar


Hay que encontrar una salida



Quizás esto abra la puerta

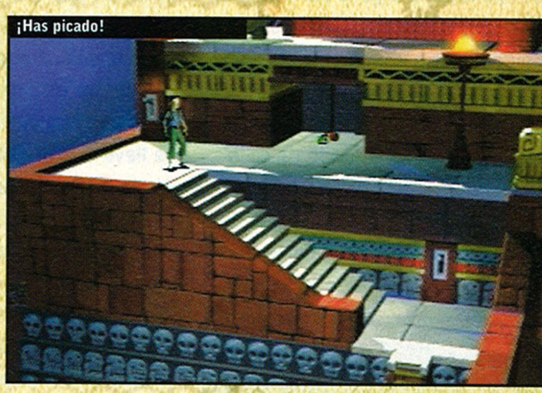
le ofrezca el **calcetín del marinero**, tal vez le guste. Y sí, le gusta (hay gente para todo). Ahora pídele a Tulio que vaya a colocarse un poco a la derecha del dios de la vista, así se encenderán los oídos del "supremo oyente". Tal vez, si Miguel toca el **junco**... Vale, nos deja pasar, pero no precisamente por lo mucho que le ha gustado la "exquisita" interpretación de Miguel. Dirígele ahora al centro del camino, entre los dos dioses, para que se enciendan los ojos del segundo dios de Tulio. Pero éste no tiene nada que ofrecer al dios, piensa Tulio, piensa. ¿Eh?, ¿qué es eso que hay sobre una roca? Antes no se podía llegar hasta ahí, pero ahora, como ha subido un trozo de puente, sí puedes llegar. Es una **medalla de oro**. Utilízala como obsequio para "el que todo lo ve". Al muy presumido le parece un regalo realmente precioso y le franquea el camino a Tulio. Ahora que el puente está del todo izado, no tenéis más que cruzarlo a toda velocidad antes de que aparezca el malvado jaguar.
Estás frente a un gran lago de lava con pequeños islotes sobre los que puedes ir saltando. Ten cuidado con los islotes que parpadean cuando los pisas. Eso indica que se van a hundir, por lo que debes darte prisa en saltar a otro. Si no escapas a tiempo tendrás que repetir todo. Ten también cuidadín con las burbujas, si te pilla una, estás listo.
Recorre con Tulio el camino de islotes hasta la **puerta grande** con escaleras delante para comprobar que está cerrada. El último islote que pisaste para llegar ahí se ha hundido, así que tendrás que dar un pequeño rodeo para alcanzar otra orilla situada a la derecha de la que acabas de abandonar.
Una vez allí verás que hay una **palanca**, acciónala. La puerta anterior se ha abierto. Recorre ahora con Miguel el camino hasta la puerta con escaleras, entra dentro, y ahí encontrarás una palanca. Tulio aparecerá sonriente. Si miras bien al fondo, veras que hay una escala que sube a la superficie. Subid deprisa por ella, el jaguar acecha.

El rugido del jaguar de piedra II

Vale, estáis en la Gran Pirámide y debéis escalarla trabajando en equipo: uno pulsa la palanca y el otro sube en el elevador.
Pulsa la primera palanca cuando esa asquerosa **araña** verde se meta en su guarida, porque como te pille, te arregla. Pongamos que tira de la palanca Miguel. Bueno, pues corre con Tulio hacia la izquierda, baja las escaleras, y coge una **chirimoya** del arbusto. Prepárate a tirar de la palanca cuando la araña esté a la izquierda y se meta en su guarida (no le des a la palanca cuando la araña esté en el elevador, porque bajará). Con esa palanca se accionan dos elevadores, el de tu izquierda y el que has utilizado para llegar.
Grítale a Miguel que se monte en el elevador y tira otra vez de la palanca para subirle. ¡Ya están juntos!
Ahora haz que tire nuevamente Miguel de la palanca para que suba Tulio. Sube por la escalera de la derecha. De frente te encuentras una palanca que activa una losa gigante que sube y baja. Sube la losa y coloca debajo la chirimoya. La araña irá a comerla: tira de la palanca para aplastar a la **araña**. Ten cuidado con ella porque a la mínima se te acerca y da mucha rabia tener que repetir el nivel... Bueno, una vez liquidada la araña, tira de la palanca de arriba a la izquierda y verás que se acciona el elevador que hay junto a Miguel.


Tira de la palanca, campeón




¡Has picado!

Haz que suba y otra vez tendrás a los dos socios juntos.
Corre ahora con Miguel hacia la derecha y baja las escaleras... ¡Ten cuidado! Hay una **araña**, y sus compañeras le han debido avisar de que no os andáis con chiquitas, así que no te dejará en paz. Tirar de la palanca para dejar el elevador a ras del suelo. Espera a que salga la araña de su agujero y cuando esté sobre el elevador, tira de la palanca para bajarla: allí abajo encontrará otro agujero por el que meterse, cuando lo haga, sube el elevador.
Lleva a Tulio hasta ti, cruza sobre el elevador de la araña y sube las escaleras. Desde ahí tienes una vista estupenda para controlar todas las subidas y bajadas de elevadores: cada vez que Miguel tire de la palanca, varios elevadores subirán y bajarán al tiempo, y tenemos que conseguir que sea de manera que nos libremos de la araña. Bien, tira de la palanca varias veces para ver qué se mueve exactamente. Pídele a Miguel que tire de la palanca justo cuando la araña de arriba esté sobre el elevador de la izquierda, así bajará y se quedará atrapada en el centro a la izquierda. Sube en el elevador de enfrente y grítale a Miguel que te suba, pero, ¡atención!, hazlo cuando la araña esté alejada del elevador. Ahora Miguel sólo tiene que hacer el mismo camino que Tulio, y si éste tira de la palanca de arriba, los elevadores bajarán. Tirando de nuevo tendremos otra vez a Miguel entre nosotros.
Corre hacia la derecha de la pantalla y entra por la puerta del fondo. Toca escenita: la muerte del Jaguar.


Tira de la palanca, Miguel


Al fin los dos arriba

El Dorado en peligro



Bueno, tenemos que salvar a "El Dorado" de las garras del malvado Hernán Cortés (si éste juego fuera español, otro gallo nos cantaría). Para eso, a Tulio se le ha ocurrido una idea, y para llevarla a cabo, necesitamos poner en marcha el sistema de aguas. Nos encontramos en el templo **(1)** donde está la **bomba**, y debemos descubrir cómo accionarla.
Corremos hacia la izquierda de la pantalla, y pasamos a una sala en la que hay una gigantesca **trampilla (2)** que se activa con la **palanca** que hay al fondo. De ahí llegamos a otra sala **(3)** en la que un canal de agua vacío (con una compuerta bajada, que no podemos subir, por que nos faltaría alguna herramienta con la que hacer palanca) nos impide llegar a una puerta que se ve al fondo.
Seguimos andando de frente y llegamos a una sala fondo de saco **(4)** con una... **Bomba de agua** Y un sistema para activarla a base de piñones, pero, cómo no, faltan los piñones (con lo cómodo que es un grifo). Habrá que buscarlos a conciencia.
Al fondo hay una puerta decorada, pero necesitamos una **Joya del sol** para abrirla. Junto a ésta puerta se encuentra otra que también permanecerá cerrada hasta que se le lleve el **Ojo del mal**. Corramos hacia el lado de la derecha de la entrada para ver que hay por allí.
A la derecha de la sala de entrada nos encontramos con una amplia estancia **(5)** llena de jarras, cántaros y bandejas de oro puro. Tal vez, entre tanto trasto se encuentre alguno de los piñones que necesitamos para la bomba de agua.
Seguimos de frente para llegar hasta el final y llegamos a otra sala con otra enorme **trampilla (6)** que se activa con la **palanca** que hay justo de frente a nosotros (a la derecha de la pantalla). De frente a nosotros encontramos una puerta y a nuestra izquierda (la de Tulio) otra. Cruzamos la sala y entramos por la de enfrente y llegamos a una sala final **(7)** que se comunica con otra sala **(8)** que a su vez se comunica con la de la trampilla **(6)**. Bueno, pues ya lo hemos visto todo. Ahora tenemos que buscar los **tres piñones**.
El primero de ellos se encuentra, efectivamente en la sala recargada de objetos **(5)**. Ve a colocarlo en el artefacto que parece poner en marcha la bomba. Los otros dos **piñones** están muy juntitos. Ambos están en las dos últimas salas al lado opuesto de la bomba. ¿Recuerdas la segunda sala con una trampilla? Bien, pues en la sala que hay de frente **(7)**, debajo de un **mosaico**, mira a conciencia porque ahí hay un **piñón**.


¡Qué entrada!


Una trampilla gigante


Una compuerta



Faltan piñones



¡Eh!, un piñón



Segundo piñón





La joya del Sol


¿Por qué esta bajada la compuerta


Arriba compuerta


¡¡Corre tulio!!


Tira corre!!!!!

Y si, una vez ahí, entras en la sala de la derecha **(8)**, encontrarás el tercer **piñón** apoyado en la pared. Ahora tan sólo tienes que ir hasta la máquina que activa la **bomba** e insertar los piñones en el lugar indicado. Por desgracia, no saldrá agua del mecanismo, aunque sí caerá una joya, la **Joya del sol**. Con ella en tu poder, acércate a la puerta del fondo, y se abrirá de inmediato, dándote paso a otra **sala secreta (9)**. De frente verás una **estatua de una fiera** atacando, y al fondo se ve una reja, y detrás de ella se vislumbra una palanca. Tira de la reja para arrancarla y poder, así, hacer uso de la palanca. La estatua cobrará vida y nos pondrá en un apuro...



¡Por fin juntos!


Adiós Tulio


Gracias amigo

Pasamos a manejar a Miguel, que está solo y enfurruñado con Tulio. Antes hemos visto que hay compuertas bajadas que impedirían que pasara el agua en el caso de conseguir abrir la bomba. También hemos comprobado que no es posible subir las compuertas por falta del instrumental apropiado (y por qué, no decirlo, por falta de fuerza, y es que, la verdad sea dicha Tulio no es Hércules precisamente). Miguel, que sí que es fuerte, y que además tiene una espada, puede probar a intentar abrir una de las **compuertas**, la de la sala a la derecha de la entrada **(5)**. ¡Bien, se abre!
Hay otra compuerta en la sala anterior a la bomba de agua **(3)**, pero no puedes acceder al dichoso mecanismo, porque para ello necesitarías el **Ojo del mal**... ¿No había un bajo **relieve** de un tío muy feo en la sala de la trampilla del fondo **(6)**?
Ve allí y utilizando la **espada** intenta sacarle un ojo... Obtendrás una joya azul. Quizá esto abra la puerta del Ojo del mal.
La abre, y después de abrir la compuerta con la espada, entra en la sala que hay al fondo **(10)**. Dentro verás otra compuerta más para abrir, y otra **estatua** de una fiera igual que la que cobró vida cuando Tulio intentó arrancar la reja. ¡Oh Dios mío!, ¿qué hacer? Si abres la compuerta, el bicho se te tirará encima. Pero bueno, que remedio. Acércate a la compuerta y... ya está el lío montado.
Volvemos con Tulio donde lo dejamos. No te queda mas remedio que... ¡¡¡CORRER!!! Dirígete hacia la sala con una trampilla de la derecha del todo **(6)**, porque para llegar a la palanca hay que atravesar la trampilla. Cuando llegues a la trampilla, espera al bicho pacientemente y con mucha sangre fría. Estáte atento porque cuando el bicho pase por la trampilla debes tirar de la palanca, ésta se abrirá y... Good bye!
Hecho esto, una escena nos mostrará como se abre sola la reja que impedía acceder hasta la palanca de dentro.
Volvemos con Miguel, haz lo mismo que hiciste con Tulio, corre hasta la sala de la derecha **(6)**, espera al bicho y tira de la palanca en el momento preciso.

Vuelve a la sala donde estaba la última compuerta **(10)** y ábrela sin dudarlo. Sal de ahí para reunirte con Tulio en la sala de la bomba **(4)**. Después de contaros vuestras respectivas aventuras, encaminaos a la sala de la reja **(9)** y tirad con fuerza de la palanca. El agua empezará a correr. ¡¡Eureka!! Salid de allí y dirigios al exterior. Ahí os espera el chaval que os llevó hasta el templo.
Lo demás es película, y no tenemos ninguna intención de pisotearte la escena final. Si no has ido al cine, seguro que alucinas con esta secuencia. Bueno, disfruta, que te lo mereces por haber llegado hasta aquí, encontrar El Dorado y, lo que es más importante, salvarlo.


¡Atención!


El Dorado está a salvo

007 Mensajero

Esta vez necesitarás algo más que una cara bonita y un esmoquin para conseguir realizar con éxito todas las misiones de este juego. Aquí tienes una guía con todos los pasos necesarios para lograrlo. No puedes dejar a James Bond en mal lugar.

007 El Mundo Nunca Es Suficiente

Objetivos: 1 Interrogar a Lachaise. 2 Coger maletín del dinero. 3 Escapar. 4 No dañar civiles.

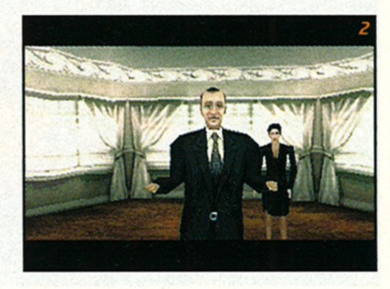
Camina para hablar con la recepcionista, atiende al mensaje del MI6 y conecta el **Disruptor VLF** para pasar por el detector de metales sin activar la alarma. Avanza hasta encontrarte con un guardia, habla con él y retrocede.

Espera unos instantes para ver como abandona su posición, avanza hacia la puerta, ábrela y camina hasta llegar a un ascensor. En la misma sala se encuentran los únicos civiles de esta fase **(1)**.

Sube, desenfunda la **PK2**, y avanza por el pasillo (destrozando las cámaras de seguridad) hasta llegar a un corredor. Métete en la puerta de la izquierda, recoge el **escudo** (sin él no avanzarás mucho), y permanece en esta sala, ya que varios guardias se percatarán de tu presencia. Acaba con ellos y continúa por el pasillo hasta encontrar otro ascensor. En el nuevo nivel verás como un guardia está patrullando el pasillo, aunque por suerte está de espaldas. Acaba con él y recoge su **arma**.

Aniquila a otro guardia que está en el corredor de la izquierda,





camina por el lugar en el que estaba el segundo guardia y gira a la derecha para llegar a otro pasillo. Ahora verás dos puertas a tu derecha. La primera la puedes abrir, mientras que la otra se encuentra cerrada. Entra por la abierta. Te encontrarás en una sala sin salida aparente. Mira en la pared de la derecha y nivela un **cuadro**. Abrirás un pasadizo que comunica con la sala cerrada. Entra en ella y dispara a un tipo que hay dentro, para recoger después su **escopeta** y otro **escudo**. No olvides usar el **escáner de huellas** sobre el **cubilete** que está en la mesa. Sal de esta habitación, y avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta que está al fondo del corredor. Usa el escáner de huellas para entrar en el despacho de **Lachaise**. Te espera una corta escena en la que dialogas con Lachaise **(2)**. Al final de la secuencia la mujer que está detrás de él le golpeará y huirá.

Coger el maletín **(3)** y ve a la ventana de la izquierda **(4)**. Usa el maletín para romper los cristales y poder escapar. No te entretengas ya que cuentas con un tiempo limitado para poder huir.





007 Rescate del Rey

Objetivos: 1 Arrestar al asesino. 2 No dañar civiles. 3 No dañar al asesino.

Empezarás esta fase en las calles de una peligrosa ciudad y tu principal cometido es el de dar caza a una peligrosa asesina. Tu búsqueda te llevara por sitios tan dispares como una plaza, el puerto, un bar y algún que otro edificio. Sigue estas indicaciones y será pan comido. Empieza esquivando los disparos de la malhechora y corre hacia la derecha para coger un escudo y de paso protegerte de sus disparos. Ahora tendrás que perseguirla hasta llegar a un edificio. En el trayecto te encontrarás con muchos bandidos. Mata solo a los que te impiden el paso, ya que si intentas acabar con los de las azoteas perderás mucho tiempo y la mujer se escapara. Ojo, cuida de no herir a la asesina en el cruce de disparos. Una vez estés dentro del edificio, tendrás que matar a los criminales y perseguir a la forajida **(1)** hasta la salida. Date prisa, ya que cuentas con un tiempo limitado. Sigue avanzando por la calle hasta llegar a un bar, mata al camarero e inicia un nuevo tiroteo, teniendo cuidado de no herir a ningún inocente **(2)**. A continuación, sal del garito y avanza por una calle hasta llegar al muelle, que es el lugar en la que la asesina intentará huir montada en un globo. Sube unas escaleras para tener mejor ángulo y usa el reloj garfio para engancharte al globo. Apunta a la base del mismo, ya que si apuntas a otra parte **(3)** ella huirá.





007 Acogida fría

Objetivos: 1 Proteger a Elektra. 2 Destruir Parahawks.

Este es el único nivel que se desarrolla en la nieve, y es, junto a la anterior, una de las misiones más cortos y difíciles de todo el juego. Al principio tendrás que acabar con cinco guardias para poder hacerte con el **AR36** (una potente arma con mirilla). Ya con ella en tu poder, podrás destruir sin problema los Parahawks. Tras este tiroteo inicial, registra el lugar para conseguir **munición**. Ya con ella en tu poder, avanza por la derecha y elimina a todos los guardias que te encuentres. No olvides destruir las cajas para poder recoger más **munición** y **armadura**. Sigue caminando en la única dirección posible hasta encontrar a **Elektra (1)**. Tras la secuencia animada empezarán a llegar enemigos. Elimínalos, recoge sus armas y destroza unos bidones cercanos a Elektra (en su interior se haya una **armadura pesada**). Desenfunda el AR36, o en su defecto el **PMI** (que es menos preciso y mortífero pero posee una mayor frecuencia de disparo), y ataca a los Parahawks que aparezcan **(2)**. Cerca de ese lugar se encuentra una caseta en la que podrás recolectar más armas. Créenos cuando te decimos que las vas a necesitar para poder concluir este nivel.





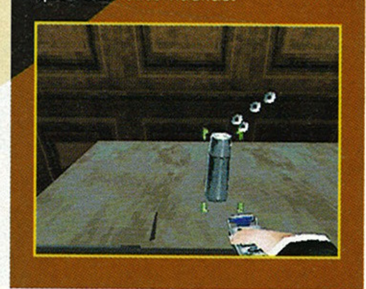
Gadgets

Aquí tienes una lista detallada con la docena larga de ítems que encontrarás disponibles a lo largo de la aventura. Estos sofisticados artilugios harían palidecer de envidia al mismísimo McGiver, capaz de todo con un chicle y un bolígrafo. En fin, a continuación te ofrecemos una descripción de cada uno de estos gadgets para que puedas saber, sin ninguna duda, en qué momento debes usar cada uno y cuál es su mecanismo.

Disruptor VLF.
Aparece sólo en el primer nivel del juego. Se trata, en apariencia, de una pluma estilográfica muy normalita, pero en realidad este sofisticado artilugio oculta en su interior un fuerte campo magnético que sirve para neutralizar campos eléctricos. Muy útil a la hora de pasar por detectores de metales.



Escáner de huellas.
En apariencia es un escáner de huellas y, en esta ocasión, las apariencias no engañan. Aunque no te acostumbres. Fue creado con la idea de ser usado sobre un objeto con la intención de copiar las huellas dactilares de los que lo hubieran manipulado, para poder luego ser usado sobre una puerta que reconozca huellas.



007 Ruleta rusa

Objetivos: 1 Interrogar a Zukovsky. 2 Ganar dinero.

Este nivel transcurre en un casino y es el único de en el que no tendremos que atacar a nadie. Camina hacia la chica rubia. Tras hablar con ella, uno de los guardias de seguridad abandonará su posición para hablar con la muchacha. Avanza hacia la puerta que custodiaba y usa la tarjeta maestra para desbloquear la puerta, y así sólo te quedará abrirla. En esta nueva sala veras a **Zukovsky**, que está secundado por dos mujeres, una morena y otra rubia. También esta su guardaespaldas, llamado Bullion. Camina hacia el ruso y habla con él. Tras la charla te entregará el **vale del casino**, así que deberás volver a la habitación anterior y mostrarle el vale al otro guardaespaldas, el que no intenta ligar con la rubia, para que te deje el camino despejado. Camina hasta llegar a una sala en la que hay una mesa de Blackjack, habla con el encargado y juega con él. Antes de empezar a jugar recibirás un mensaje del MI6, en el cual te explicaran como jugar al Blackjack. Sigue sus indicaciones y apuesta prudentemente hasta que consigas ganar 100.000 dólares **(1)**. Cuando hayas ganado dicha cantidad de dinero, recibirás otro mensaje del MI6, regresa al despacho de Zukovsky y habla con él **(2)** para acabar con éxito esta lúdica fase.



1


2

007 Reloj Nocturno

Objetivos: 1. Pinchar teléfonos. 2 Evitar guardias. 3 Fotografiar evidencias. 4 Coger tarjeta de Dadidov.

Tras ver como James Bond tiene otra exitosa relación con el sexo opuesto, tomarás el control del agente secreto. Entra en la habitación contigua para pinchar el primer teléfono. Tras eso, sal al pasillo y gira a la derecha para encontrarte con el primer guardia **(1)**. En teoría debes evitarlos a todos, pero como esto es muy difícil, nosotros te aconsejamos que los golpees para así poder hacerte con sus armas. Eso sí, no uses las tuyas, ya que atraerías la atención de los otros guardias. Avanza hasta unas escaleras y noquea a otro guardia. Usa la tarjeta maestra en la puerta del centro, ábrela, entra y pincha el segundo teléfono. Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta de la derecha para fotografiar los **modelos (2)**. Tras la tercera puerta se encuentra la **armadura**. Regresa al lugar en el que acabaste con el primer guardia y abre la puerta que esta detrás. Ahora avanza por el pasillo de la derecha y pelea con dos guardias. Tras acabar con ellos tendrás que entrar en una habitación y pinchar un nuevo teléfono. En la sala acyacente se encuentra un **ordenador**. Sácale una foto y avanza por el pasillo en el que estaban los adversarios. Al cabo de un rato encontrarás el cuarto teléfono. Ya sólo te resta pincharlo y coger el ascensor. En el nuevo piso tendrás que caminar hasta llegar a la cocina. Usa el pincháfono sobre este teléfono **(3)**, abre la puerta que está a la derecha del ascensor y fotografía la **tercera y ultima evidencia**. Ahora vuelve a la zona de las tres puertas y habla con la persona que te espera allí. Desenfunda el arma y vuelve al piso en el que pinchaste el último teléfono, y abre la ultima puerta usando la **tarjeta maestra**. Todo lo que te queda por hacer es sobrevivir a un tiroteo. Fíjate en uno de tus rivales, el que más disparos resiste, ya que este tiene la **tarjeta de Dadidov**. Céntrate en él hasta lograr eliminarle **(4)**.



1



4



1



2

007 Mascarada

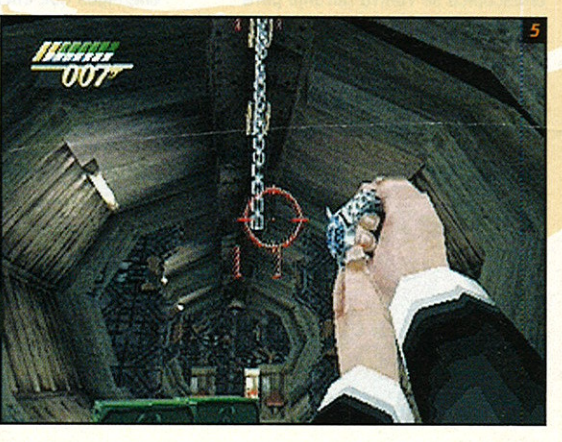
Objetivos: 1 Encontrar a Renard. 2 No dañar trabajadores. 3 No dañar guardias. 4 Coger tarjeta Localizadora. 5 Escape.

Avanza hasta llegar a una bifurcación, ignora el camino de la derecha y continua tu recorrido. Al cabo de unos instantes encontrarás un guardia. No le hieras **(1)**. Enséñale la **tarjeta de identificación** para que te deje entrar en uno de los numerosos laboratorios de este nivel. Una vez dentro, deberás coger la **tarjeta de seguridad**.
Vuelve al inicio de la fase y camina por el otro ramal. Avanza por el pasillo hasta llegar a ver una habitación a la derecha. Entra y recoge el **escudo**. Sigue tu camino hasta encontrar un panel. Acciónalo para dejar a oscuras el nivel. Dos guardias caminarán hacia allí para investigar lo ocurrido, así que avanza hacia ellos intentando pasar desapercibido para que no te ataquen (para facilitarte tu cometido puedes usar las **gafas con visor nocturno**, ya que de esta forma veras con mayor nitidez a los guardias). Cuando estés a la misma altura de otro cuadro de mandos, usa sobre él el último pase que adquiriste para abrir la puerta que te impide el paso.
Baja las escaleras y camina hacia la derecha, hasta encontrarte con un guardia. Enséñale la **tarjeta de identificación** para que te deje proseguir en tu camino. En ese pasillo te encontrarás con algunos científicos (les reconocerás por la bata blanca y porque además se parecen al inventor de "Futurama"), no los ataques **(2)**. En la siguiente habitación tendrás que coger el **indicador de radiación**. Tras eso, has de volver al corredor y abrir otra puerta. Avanza y enséñale el pase a otro vigilante para entrar en otro laboratorio, acciona la **palanca** que hay ahí y vuelve a la habitación de las escaleras. Ahora podrás abrir la puerta de la izquierda. Una vez abierta, te encontrarás con la **Dr. Jones**. Tras una breve escena, tu tarea será la de cubrir al personaje de Denise Richards mientras ella teclea una contraseña con la que desbloqueará una puerta.
Una vez realizada esta hazaña, deberás avanzar hacia la puerta antes de que se cierre. Sigue caminando en esa dirección para encontrar a **Renard** **(3)**. Tras su huida podrás coger la **tarjeta localizadora** **(4)**. A continuación gira 180º y usa el **reloj garfio** sobre una polea para poder huir **(5)** y contemplar la espectacular escena de la huida.

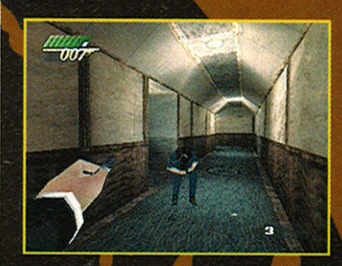

1


2


4


5

Flashbang.
El flashbang se utiliza para cegar a los rivales y de esta forma dejarlos a nuestra merced. Su mecanismo es muy sencillo; basta con tirarlo al suelo para que produzca un fundido capaz de cegar a los malos de turno. El mejor momento para usarlo es cuando te veas rodeado de varios enemigos.



Gafas con visor nocturno.
Te permitirán ver en los lugares más oscuros, así que no dudes en usarlas cuando estés en un pasillo carente de luz, ya que en ese lugar, o en otros similares, se producirá más de una emboscada en la que estarás en desventaja a menos que uses las gafas para poder localizar a tus enemigos.



Lanzamisiles.
Ésta se podría considerar más un arma que un invento de Q, de todas formas este poderoso artilugio tiene la apariencia de una cámara de video. Cuando la mira telescópica pase de un color verde a otro más anaranjado, significará que el objetivo está en nuestra línea de tiro.

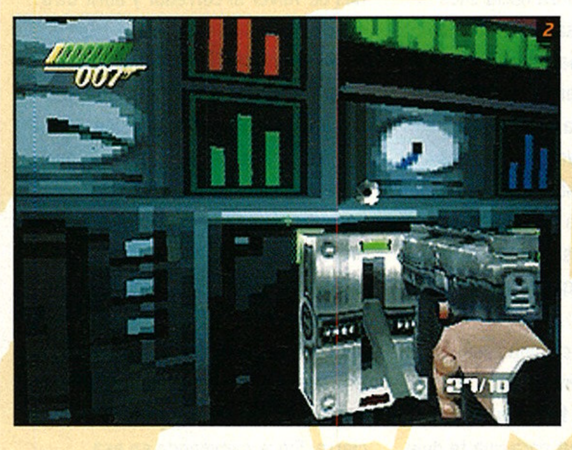


007 Punto de encuentro

Objetivos: 1 Detener la bomba. 2 Rescatar rehénes. 3 Proteger a la Dr. Jones.

Tras la charla con M debes salir de ese cuarto y traspasar la puerta "Channel 3". Camina hasta llegar al lugar en el que están los primeros enemigos y los primeros rehénes (1). Investiga dentro de esa habitación para encontrar una palanca (2) que has de presionar para drenar las tuberías e impedir la colocación de una bomba. Ahora tendrás que buscar las puertas "Channel 2" y "Channel 1", respectivamente, para repetir la acción. Cerca de la segunda puerta se halla la **armadura** de este nivel. Después de haber liberado a los nueve rehénes y de haber accionado las tres palancas, deberás volver a la sala de control para cruzar el umbral de la puerta "Pipetime A". Ahora sólo te faltará avanzar hasta llegar a una sala en la que la doctora. Jones estará introduciendo una clave. En el camino tendrás que atravesar un túnel que no está iluminado. Por suerte cuentas con tus gafas. Con ellas podrás ver a la gente que se te aproxime. Cuando llegues a la sala, tu cometido será el de proteger a la doctora, por lo tanto estás obligado a aniquilar a todos los guardias que estén a vuestra misma altura. También deberás vigilar el piso de arriba para proteger a la sensual doctora de los francotiradores (3). Así pues, procura ponerte en la línea de fuego de los malhechores. No escatimes en esfuerzos para protegerla, ya que si la matan tendrás que repetir el nivel. Una vez la doctora haya acabado de teclear, tendrás que montarte con ella en un vehículo que se encuentra cerca.


1



2


3

007 Ciudad de pasajes

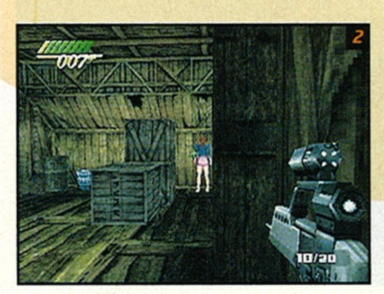
Objetivos: 1 Proteger a Zukovsky. 2 Proteger a la Dr. Jones. 3 Destruir helicópteros. 4 Escapar por la tubería.

Al principio del nivel estarás acorralado en un edificio, junto a **Zukovsky** (1) y la **doctora** (2). Al poco de tomar el control de Bond, se producirá un tiroteo. Mata a los soldados y recoge las dos **armas** que soltaran. Tampoco olvides coger la **armadura** que está cerca del ruso. Tras eso tendrás que subir unas escaleras, eliminando a todos los enemigos que encuentres, ya que de lo contrario podrían herir a cualquiera de nuestros aliados

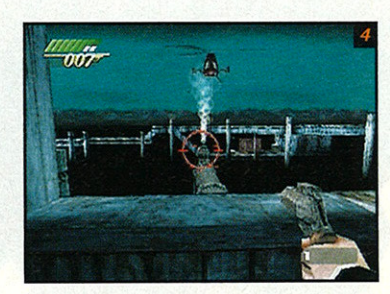
Cuando salgas te encontrarás en un muelle, pero no estarás solo, ya que por ahí rondan un par de guardias y un helicóptero. Elimina a los guardias y prepárate para enfrentarte con el vehículo. Para destrozarlo tendrás que armarte con el **lanzamisiles**, apuntar al helicóptero y espera a que la mira telescópica se vuelva naranja para poder disparar. Tendrás que destrozar dos helicópteros para poder avanzar. En el hipotético caso de que se te agotasen los misiles, tendrás que buscar munición en el maletero de un coche cercano.

Una vez hayas destrozados los dos helicópteros, tendrás que avanzar hasta donde se encuentra el coche y volar un bidón cercano, ya que allí se encuentra la **armadura**. Ahora recorre la tubería (3) e intenta esquivar los ataques que efectuará el tercer helicóptero, para llegar a una nueva caseta. Baja por las escaleras y elimina a todos los enemigos que encuentres, pero ten cuidado, ya que te espera una legión de rivales, algunos de los cuáles se encuentran escondidos tras unas cajas. Después de este nuevo enfrentamiento, tendrás que subir unas escaleras para hacerte con la **llave mecánica** y abandonar la estancia. Aparecerás de nuevo en el muelle. Elimina a los guardias y avanza hasta encontrarte con unas escaleras. Desciende por ellas, entra en otra cabaña, recoge a continuación la **pistola de bengalas** y asciende al piso superior. Continúa por ese camino hasta llegar a una nueva choza. Usa la llave mecánica para inmovilizar al ultimo helicóptero y dispara con la pistola de bengalas a la parte colorada que está debajo del helicóptero (4). ¿Demasiada tensión, Sr. Bond?


1


2

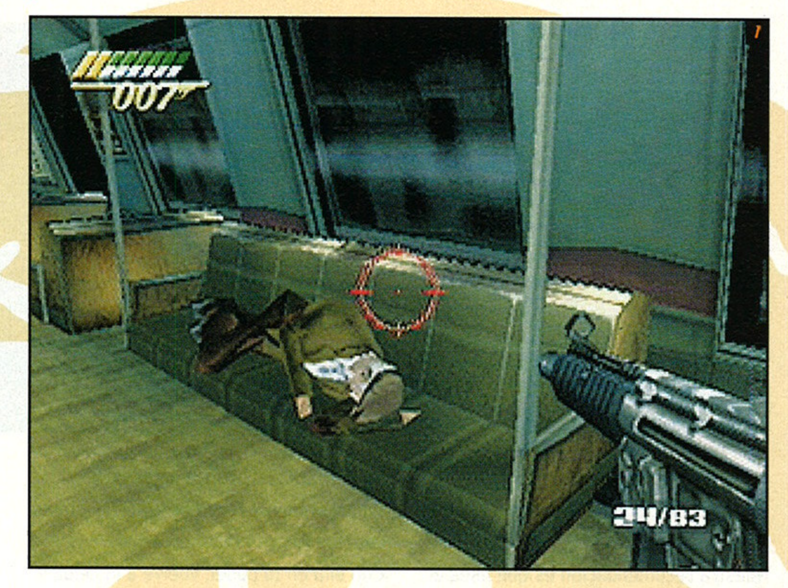

3


4

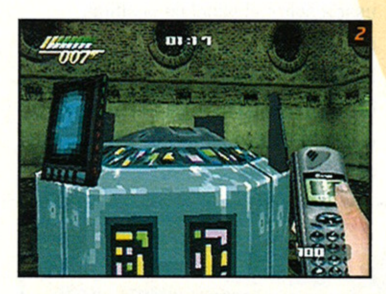
007 Chaquetero

Objetivos: 1 Capturar a Bullion. 2 Neutralizar terroristas. 3 Proteger civiles.

El traidor es **Bullion** (el guardaespaldas de Zukovsky) y en este nivel te las va a hacer pasar "canutas". Tras contemplar la escena inicial, tendrás que dar su merecido a los matones que tienes delante. No olvides atacar a los que están en los tejados, y no herir a ningún civil. Camina hasta llegar a una puerta, pero no entres por ella. Primero corre hasta llegar a un contenedor de basura y recoge la **armadura** que hay cerca. Ahora sí debes entrar por la puerta. En esta ocasión te encuentras en una estación de metro con cuatro pilares, y detrás de cada uno de ellos te aguarda un enemigo. Elimínalos a todos y entra en el vagón. El metro tiene una sola dirección, así que no es necesario que te demos muchas indicaciones. Lo único que debes saber es que cuando se produzcan los tiroteos, los civiles empezarán a correr de un lado a otro, así que cuídate de herirlos. De todas formas, hay algunos que no se mueven en exceso **(1)**.



1


2

Cuando salgas del metro te encontrarás con Bullion, pero todavía no es el momento de demostrarle con quien se está jugando los cuartos, ya que ha colocado una **bomba** no muy lejos de allí. Tienes dos minutos para desactivarla, así que sin más dilación, disponte a colocar los explosivos en la puerta de delante. Tras volar la puerta, avanza por los corredores hasta encontrarte con la bomba. Usa los **explosivos** para poder acceder al núcleo, y luego el **táser del móvil (2)** para desactivarla (y es que hoy en día, no somos nadie sin un teléfono móvil que se precie). Vuelve al lugar en el que te encontraste con Bullion y sube las escaleras de la derecha. Acabarás llegando a la calle.

Avanza un poco y disfruta de la escena final, en la que serás arrestado. Está visto que en este nivel no vas a poder enfrentarte al guardaespaldas y mucho menos despacharte a gusto con él.

3

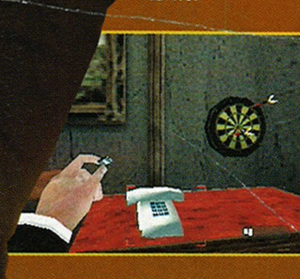
Microcámara.
Esta cámara de tamaño minúsculo sirve para conseguir pruebas en la quinta misión del juego, en la que tendrás que hacer tres fotos . Su mecanismo es sencillo, ya que es el mismo que el de las armas; es decir, pulsa R1 para enfocar el objetivo y X para disparar la foto.



Pases.
A lo largo de la aventura tendrás que recolectar unas tarjetas (vales del casino, tarjetas de identificación o de seguridad, etc.) para que los científicos, guardias de seguridad, civiles y otros inocentes personajes te dejen circular libremente por los once escenarios.



Pincháfono.
Seguro que has visto decenas de películas en las que alguien pone un extraño aparato en el teléfono de otro tipo. Pues eso es un "pincháfono", es decir un artilugio con el cual poder espiar las conversaciones del malvado de turno.



007 Ángel caído

Objetivos: 1 Encontrar a M. 2 Liberar a M. 3 Derrotar a Gabor. 4 Enfrentarse a Elektra.

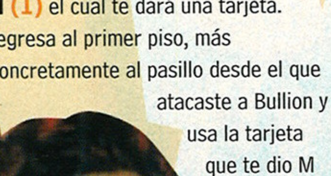
Lo primero que verás en esta fase es que **Zukovsky** fallece (que mal rollo me da esto). Por suerte ha disparado un dardo a la silla en la que estaba maniatado Bond, para que así puedas escapar. Cuando tomes el control del agente 007, estarás sin armas, así que lo mejor que puedes hacer es recuperarlas. Sal del cuarto en el que estabas encerrado, y verás dos pasillos, uno que va a la derecha y otro justo enfrente de ti.
Camina por el delante hasta llegar a la primera puerta, ábrela y recoge la **armadura**. Tras eso, vuelve al camino anterior y avanza por la derecha hasta que llegues a otro corredor en el que también hay tres puertas. La tercera esconde tus **armas** y tus **gadgets**. Cógelos, aniquila a los cuatro guardias que merodean por allí y abre una nueva puerta. Sube al primer piso y entra por la puerta.





Recorre este pasillo hasta encontrarte con **Bullion**, que se encuentra dentro de una sala.
Nuestra recomendación es que uses el **lanzagranadas** para atacarle y así acabar con él fácilmente (ojo, dispara desde el pasillo para que no te afecte la onda expansiva de tu propia arma). Tras acabar con él, entra en la habitación y recoge la **llave** y la **armadura**. Vuelve a las escaleras y encamina tus pasos hacia el segundo piso, abre la puerta usando la llave y continua en tu camino hasta llegar a un ramal. En él, avanza por la izquierda para encontrarte con **M (1)** el cual te dará una tarjeta.
Regresa al primer piso, más concretamente al pasillo desde el que atacaste a Bullion y usa la tarjeta que te dio M para abrir las dos puertas. Tras ellas encontraras la **pluma explosiva** (imprescindible para liberar a M) y unas cuantas **armas** más.
Con ella en tu poder, vuelve a la celda y úsala sobre los barrotes para liberar a tu jefa. A continuación, M tecleará un código que abrirá la puerta del tercer piso. Por desgracia no estáis solos, ya que dos guardias acudirán a la zona en la que os encontráis **(2)**, así que permanece muy atento a la puerta de la habitación para no ser sorprendido.
Marcha al tercer piso y entra, tras la escena en la que **Elektra** huye dejándote con el simpático **Gabor**, comenzará la lucha.
Por mucho que le ataques directamente no le causarás ningún daño **(3)**, así que la táctica para acabar con él es la siguiente: cuando dispare has de permanecer oculto tras las cajas.
Cuando lance las bombas tendrás que correr para recogerlas antes de que exploten y luego lanzárselas directamente a él. A medida que le vayas hiriendo se irán abriendo las puertas de alrededor y de ellas saldrán guardias. Acaba con ellos y entra en las habitaciones para recoger las **armaduras**. Cuando acabes con Gabor tendrás que recoger su **tarjeta** y usarla sobre el panel de la ultima puerta en abrirse. Tras esto verás que Elektra esta apuntando a la cabeza de M **(4)**. Tienes que ser más rápido que ella para atacarla antes de que consiga acabar con la vida de M.







007 Fusión

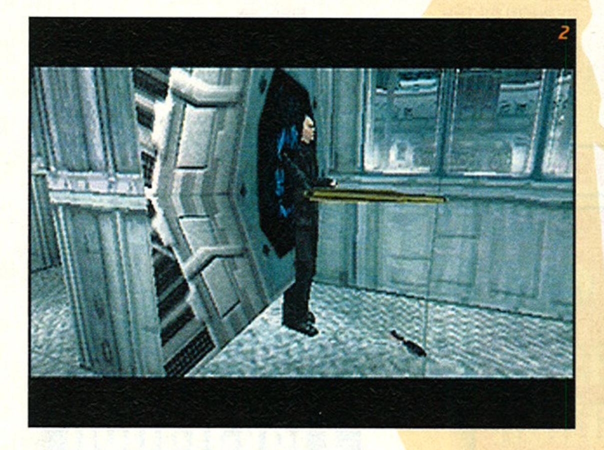
Objetivos: 1 Derrotar a Renard. 2 Rescatar a Dr. Jones. 3 Escapar del submarino.

Camina hasta llegar al final del pasillo y luego gira a la derecha. Al rato estarás enfrascado en un tiroteo. Mata a los soldados, recoge sus **armaduras** y la **llave de la sala de control**. Vuelve a la bifurcación anterior y continúa por el otro camino. Usa la llave recién adquirida y avanza hasta llegar a una sala sin salida aparente. Mira al suelo y abre la escotilla.

En la siguiente sala la puerta estará atrancada, así que tienes que presionar un botón que hay en la pared y luego disparar a la rejilla que tapa el conducto de ventilación. Avanza por ella. Al otro lado estará **Renard** y la **doctora**, que se encuentra en una celda (1). Ignora a la doctora y persigue al villano. En su huida te encontrarás con varios de sus esbirros. Ignóralos, si te enfrentas a ellos perderás vida. Sigue persiguiéndolo hasta recibir un **mensaje del MI6**. Conecta el **contador de radiación** y entra en una sala que está repleta de malvados. Mátalos, pero ten cuidado de que tu contador de radiación no llegue a cien, ya que si esto ocurriera, Bond empezaría a perder vida a una velocidad vertiginosa. De hecho, vas a tener que entrar y salir varias veces de aquí. Cuando salgas de esta sala tendrás que perseguir a **Renard** hasta una inmensa sala con un ordenador central. Rompe los paneles del ordenador, acércate a la sala en la que Renard se ha encerrado, y activa la palanca para que el bellaco muera empalado (2). Entra en la sala en la que yace el cuerpo de tu enemigo y recoge la **llave** que abre la celda de la Dr. Jones. Vuelve de nuevo a la celda de la doctora libérala y vuelve a la sala en la que la puerta estaba atrancada (3) para acabar con éxito el juego.



1


2



3

007 AÚN HAY MÁS...

•Modo Pistola de Oro:
Completa el juego con la dificultad puesta en modo "Agente00" y conseguirás el modo "Pistola de Oro".

•Conseguir el Nivel "Sky Rail":
Tienes que acabar el nivel "Una Acogida Fría" con un tiempo de 3:15 o mejor, usando el modo "Agente Secreto".

•Abrir el nivel "Bosque" para multijugador:
Para conseguir esta opción, tienes que acabarte el nivel "Reloj Nocturno" (en modo de un solo jugador) en un tiempo inferior a 3:50, usando el modo "Agente".

•Modo "Wildfire":
Acábate el nivel "Ciudad de Pasajes" utilizando el modo "Agente", en menos de 3:40

•Ataque Aéreo:
Acábate el nivel "Mascarada" en el modo Agente, en menos de 3:15

•Extras en el nivel "Mensajero":
Examina la habitación que está subiendo las escaleras, la que está cerca de la habitación con el seguro puesto. Hay dos taquillas, ábrelas y encontrarás una Mustang .44 y una Wolfram P2K en cada una.





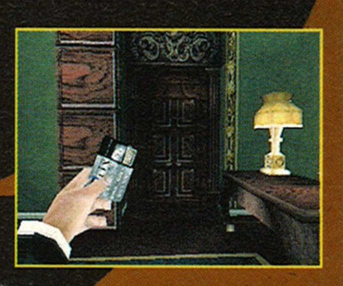
Pluma explosiva.
Otro objeto con apariencia de bolígrafo. En este caso el "boli" servirá para crear pequeñas explosiones, capaces de destruir los barrotes de una celda y así poder liberar a alguien.



Reloj garfio.
Este reloj lleva oculto un garfio de escalada con un microfilamento de poco más de un metro. Con este garfio Bond podrá engancharse a cualquier polea o globo de algo menos de dos toneladas, impidiéndole el vuelo.



Tarjeta maestra.
Es una llave maestra que está disimulada dentro de una tarjeta de crédito. Cuando estés enfrente de una puerta y ésta no se abra, usa la tarjeta maestra. Si tampoco se abre, deberás buscar la llave.

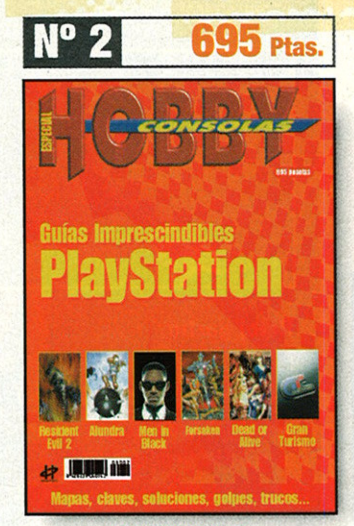


Táser del móvil.
Este aparato sirve para provocar ligeras descargas eléctricas a los rivales, de tal forma que queden inconscientes durante unos breves instantes. Si el contador del táser llega a cero, tendrás que esperar a que se reponga.

Guías Totales

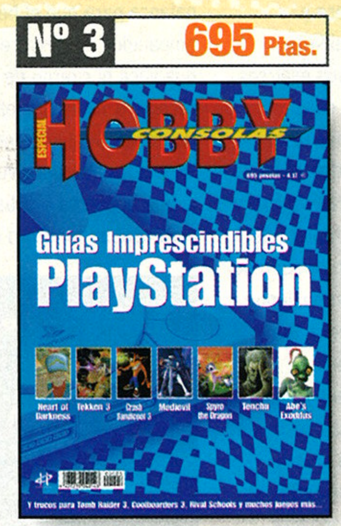
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

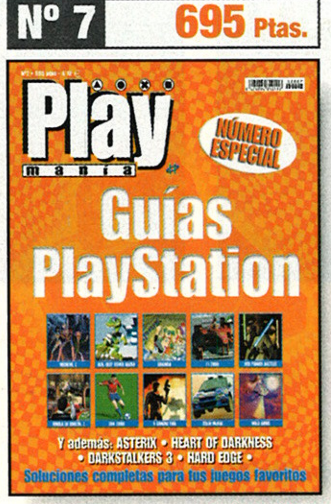
Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION

APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 695 Ptas.



SYDNEY 2000
PARASITE EVE II
RAYMAN 2
VAGRANT STORY
TONY HAWK´S 2
SPIDERMAN

TENCHU 2
COLIN Mc RAE RALLY 2.0
KOUDELKA
TOMB!! 2
CHASE THE EXPRESS

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 8), por 695 Ptas*

(*) Gastos de envío 400Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Crash Team Racing

Locos por las carreras de Karts

Indiscutiblemente, *Crash Team Racing* es el mejor arcade de velocidad que hoy por hoy se puede disfrutar en PlayStation y que además suma, a su indiscutible calidad, su atractivo precio como Platinum. Nuestra recomendación es obvia: si os gustan los arcades de carreras, ya podéis salir corriendo a la tienda para haceros con *CTR*.

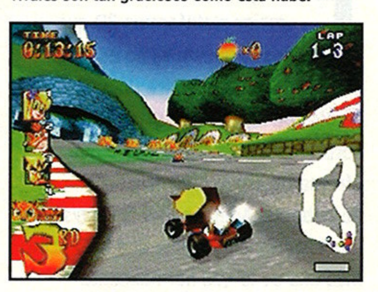
Como todos los juegos del género, *Crash Team Racing* nos propone el divertido reto de recorrer retorcidos circuitos haciendo gala de nuestra habilidad al volante y de nuestra pericia a la hora de lanzar ítems con los que complicar la vida a los rivales. Pese a su aspecto infantil, el control exige bastante habilidad para sacarle todo el partido a los karts, por lo que la experiencia se vuelve tan divertida como gratificante. Además, tiene una curva de dificultad muy bien ajustada que nos permite ir mejorando según superamos distintos niveles.

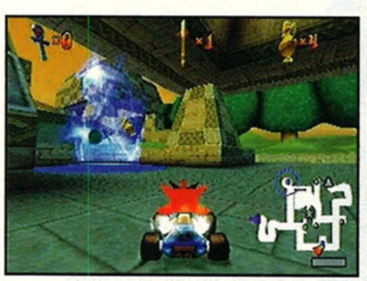
CTR ofrece montones de modos de juego, a cual más divertido, con la aparición estelar de un Modo Historia que nos invita a ir abriendo distintos mundos y circuitos, como si se tratara de uno de los plataformas de este simpático héroe. Así, en este Modo Historia es tan importante ganar carreras como localizar diferentes ítems repartidos por los circuitos, sin los cuales no podremos avanzar, lo que resulta realmente apasionante.

Todo el entorno gráfico mantiene la estética de los plataformas de Crash, así como los ítems, personajes y hasta las situaciones. Técnicamente brilla a gran altura y su diversión se dispara a límites insospechados con sus variados modos hasta para cuatro jugadores simultáneos. Lo dicho, un Platinum a tener en cuenta por cualquier seguidor de la velocidad.

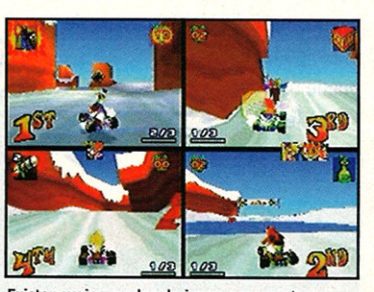


Algunos de los ítems que podemos lanzar a los rivales son tan graciosos como esta nube.





En el modo Historia tendremos que ir abriendo mundos a medida que logremos trofeos.



Existen varios modos de juego para cuatro jugadores que resultan muy divertidos.



CRASH TEAM RACING
Sony • Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **3.490 ptas.**

Mem. Card (1 Bloq.) — Dual Shock — Multi Tap

Gráficos 9 — Sonido 7 — Diversión 10

• Tiene un Modo Historia larguísimo.
• Su jugabilidad y diversión.

• A veces conseguir algunos ítems es un tanto difícil.

9

Siendo Platinum, no tienes ninguna excusa para no hacerte con este entretenido y divertido juego, que te proporcionará horas y horas de diversión.

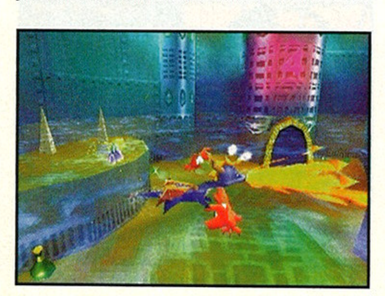
Spyro 2

Dragones y plataformas

El reciente *Spyro el Año de Dragón* es la mejor entrega de esta saga de plataformas, ya que es la más completa y variada. Sin embargo, que *Spyro 2* esté a punto de aparecer en Platinum nos hace dudar entre si gastarnos las 7.000 pesetas de *Spyro 3* o las 3.500 de *Spyro 2*. Y lo cierto es que las diferencias no parecen justificar una diferencia de casi el doble.

Aunque *Spyro 2* tiene menos cualidades que la tercera parte, en el fondo el juego es el mismo. Nuestro objetivo es guiar al pequeño dragón a través de docenas de niveles para que los explore al máximo, localice huevos de dragón, encuentre ítems y resuelva pequeños puzzles y mini-juegos. En *El Año del Dragón*, la cosa se completa con más personajes para manejar, más mini-juegos y secretos, pero lo cierto es que son muy similares. Así las cosas, si vuestro bolsillo no está muy boyante podéis tener por seguro que si os gustan los plataformas donde lo importante es recorrer enormes mapeados 3D investigando hasta el último rincón, *Spyro 2* os va a divertir sobradamente. Eso sí, no es un juego difícil y aunque terminarlo os puede llevar bastante tiempo, avanzar mundo a mundo no resulta demasiado complicado.









SPYRO 2
Sony • Plataformas

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **3.490 ptas.**

Memory Card (1 Bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 9

• Un simpático y divertido plataformas apto para todos los públicos.

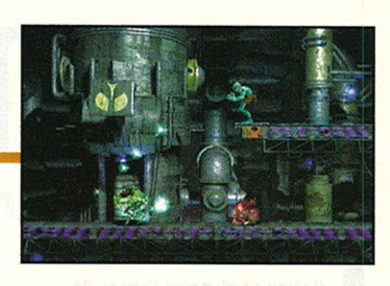
• Es menos completo que la tercera parte de la serie, y resulta facilón.

8

De lo mejor en plataformas que puedes encontrar en el mercado, y aunque la tercera entrega de la serie es mejor, su menor precio le hace irresistible.

Abe´s Oddysee

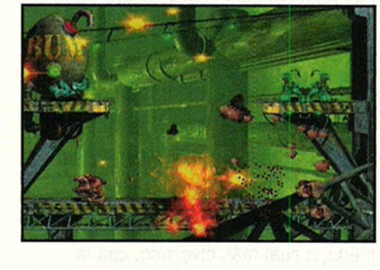
Para plataformeros inteligentes... y habilidosos

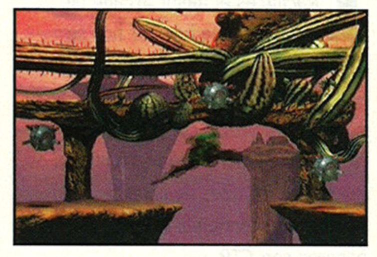


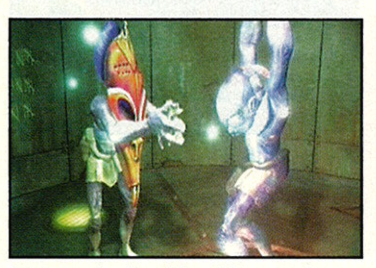
Pese a los años que tiene a sus espaldas, *Abe's Oddysee* es el mejor plataformas 2D que hemos jugado nunca. Ya no es sólo cuestión de que muestre un apartado técnico de lujo, tenga un personaje sorprendente y carismático o que ofrezca un argumento original y absorbente. Además, *Abe's Oddysee* es una experiencia jugable que va mucho más allá de lo que normalmente entendemos como plataformas.

El juego nos propone enfrentarnos a un secuencia interminable de retos donde es tan importante ser hábil midiendo los saltos como inteligente a la hora de pensar nuestros próximos movimientos. Y es que cada zona, casi cada pantalla, plantea un puzzle donde habilidad y astucia se dan la mano. Esto además se ve potenciado por las casi infinitas posibilidades de nuestro héroe. Abe no sólo puede saltar en cualquier dirección, rodar, andar, correr, o avanzar de puntillas, sino que además puede "entrar" en el cuerpo de sus enemigos para aprovechar sus habilidades y, lo que es más importante, puede comunicarse con otros personajes del entorno. Así, con una combinación de botones podemos hacer que Abe pida a otros personajes que le sigan que se agachen o que esperen. Por supuesto, cuando está dentro del cuerpo de un enemigo también puede usar el lenguaje propio de ese personaje y entablar así relación con nuevas criaturas. Este desarrollo hace que el juego se convierta en una sucesión de situaciones donde es imprescindible usar el sistema de tanteo y error. Es decir, probamos a pulsar una palanca y si nos equivocamos tenemos que repetir. No os asustéis, no hay periodos de carga y si hemos metido la pata Abe vuelve a aparecer sin que perdamos interminables minutos de espera. Aunque el juego es difícil, muy difícil, no se hace desesperante a no ser que seamos muy poco hábiles.

Junto a una puesta en escena brillante, el juego presenta un doblaje para quitarse el sombrero que eleva aún más las cotas de diversión. En resumen, un juego genial lo mires como lo mires y a un precio que es un sueño. Si te gustan las plataformas no esperes más y hazte con él.







Las secuencias cinemáticas del juego están estupendamente realizadas.

Abe tendrá interactuar con multitud de personajes a lo largo de todo el juego.



Wing Over 2

Virgin • Simulador de vuelo
Inglés • 1 jugador • + 11 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1- 9 bloques) • Dual Shock

Estamos ante el único juego de PlayStation que merece el apelativo de simulador de vuelo, ya que nos ofrece la posibilidad de controlar todas las variables del avión, ya sea en vuelo, despegando o aterrizando. El juego nos convierte en clientes de una escuela de pilotos y según consigamos mejorar nuestras técnicas (que no es nada fácil) nos darán aviones y misiones más complejas e interesantes.



VALORACIÓN. Gráficamente es muy poco espectacular, ya que lo que pretende es recrear las variables de vuelo. Engancha, pero sólo si te gustan los simuladores. 5

Bust-A-Move 2

Acclaim • Puzzle
Inglés • 1 -2 jugadores • + 3 años • 2.790 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock 2

Después de *Tetris*, éste es el puzzle más divertido que podéis encontrar en PlayStation, tanto jugando solo como en su modo para dos jugadores enfrentados. Como corresponde al género, *Bust-A-Move 2* tiene una mecánica sencilla (consiste en juntar burbujas del mismo color) y sabe hacerse adictivo hasta decir basta. Si además tenemos en cuenta su precio, se convierte en un imprescindible.



VALORACIÓN. Es difícil que los que busquéis un buen puzzle podáis encontrar algo mejor, tanto por su precio como por sus posibilidades de diversión. 9

Tekken

Sony • Arcade de lucha
Inglés • 1 - 2 jugadores • + 16 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque)

Este lanzamiento en Serie Valor es un premio para los que quieren tener una" juegoteca" donde estén representados aquellos títulos que supusieron un antes y un después en los videojuegos. Sin duda, *Tekken* se engloba en esta categoría, ya que representó una evolución brutal entre los arcades de lucha clásicos y las posibilidades que podía ofrecer PlayStation. Eso sí, tiene 5 años y se nota.



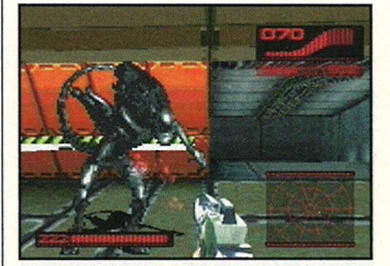
VALORACIÓN. Hoy por hoy *Tekken* está ampliamente superado por sus secuelas, tanto en calidad gráfica, como en número de personajes. Para nostálgicos.



Alien Trilogy

Acclaim • Shoot'em up subjetivo
Castellano • 1 jugador • + 18 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Pad Analógico

Pese al tiempo transcurrido desde su lanzamiento, este shoot'em up subjetivo sigue siendo un juego muy recomendable, especialmente por su genial ambiente y la atractiva mezcla de acción e investigación de sus 33 claustrofóbicos niveles, ambientados en las tres primeras películas de la saga Alien. Sin duda, su principal handicap es un apartado gráfico antiguo y con exceso de pixel.



VALORACIÓN. Pese al desfase gráfico y al exceso de pixelación, su ambientación, jugabilidad y precio, hacen que sea una buena compra para amantes del género.



Star Wars: La Amenaza Fantasma

Los jedis vuelven a la carga

Poco más de un año después de su lanzamiento oficial, *La Amenaza Fantasma* se ha convertido en uno de los juegos de la Serie Valor más modernos que podéis encontrar. Como muchos sabréis, el juego recrea los acontecimientos de la película, por lo que tendremos que asumir el papel de Obi Wan (aunque podremos manejar también a otros jedis) para intentar frenar a la Federación de Comercio en sus ansias de conquistar el planea Naboo.

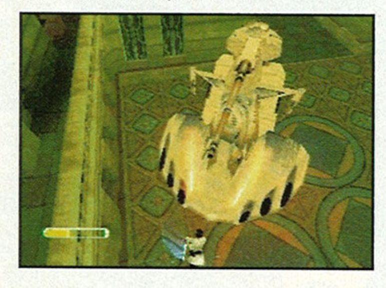
Lo más atractivo de *La Amenaza Fantasma* es su mezcla de géneros, donde conviven la acción más desenfrenada en épicos combates donde deberemos devolver todo tipo de ataques con nuestro sable láser, con la aventura en forma de conversaciones y pequeños puzzles, y las plataformas, el aspecto más desesperante del juego debido al extraño comportamiento de las cámaras.

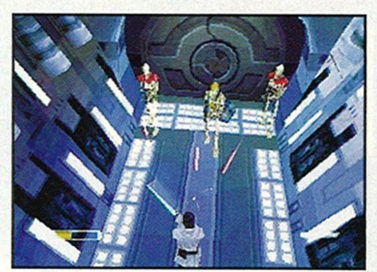
Técnicamente está a la altura gracias a sus consistentes y variados escenarios, aunque se echa en falta algo más de realismo en las animaciones de los personajes. Por otra parte, cuenta con la espectacular banda sonora de la película, y con el aliciente de que las voces están dobladas al castellano por los mismos actores, algo siempre de agradecer y que demuestra el cuidado puesto en el juego.

En definitiva, una buena aventura con mucha acción, aunque a veces se hace monótona en los combates, y el control en los saltos no está del todo bien conseguido. El precio merece la pena.

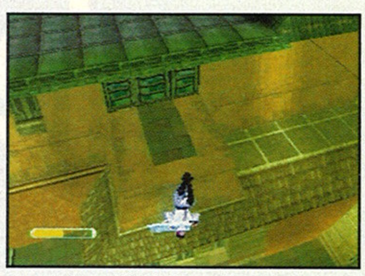


El juego está traducido y doblado, y las voces de los personajes, excepto la de Qui-Gon, son las de los actores de la película.





Tendremos que ser unos maestros en el manejo del sable láser para poder devolver diversos disparos de las armas enemigas.



Los puzzles son bastante sencillos, aunque seguro que a más de uno le traerán de cabeza. Utiliza la Fuerza si es necesario.



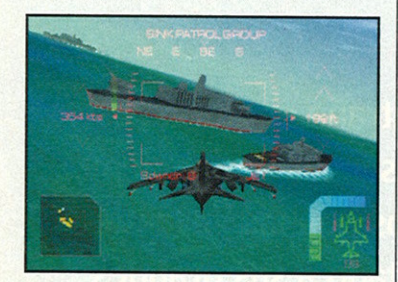




Eagle One

Infogrames • Shoot' em up
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 2.790 ptas.
Memory Card (3 bloques) • Dual Shock

Este completo título nos pone al mando de un poderoso Harrier, uno de los aviones de guerra más mortíferos de la actualidad. Podemos jugar con un amigo en modo cooperativo, o enfrentados a él a cara de perro para ver quien se mantiene más tiempo en el cielo. Muchas y variadas misiones muy bien resueltas, conforman un juego que se sitúa al nivel de los mejores de su género.



VALORACIÓN. Una buena alternativa a la saga *Ace Combat*, que dispone de atractivos suficientes, en la simulación de combates aéreos, para engancharte a tope.



Re-Volt

Acclaim • Velocidad
Castellano • 1 -2 jugadores • + 3 años • 2.790 ptas.
Memory Card (1 bloque)

En *Re-Volt* nuestro objetivo consiste en manejar pequeños coches de Radio Control que evolucionan sobre enormes escenarios extraídos de la vida real. Aunque su planteamiento, tan alocado como el de la serie *Micromachines*, y su buen control cumplen las expectativas, el juego muestra deficiencias técnicas, con escenarios muy sosos y llenos de niebla, y jugables que le hacen perder interés.



VALORACIÓN. La segunda parte es muy superior. *Re-Volt* se termina haciendo monótono, aunque por su precio bien puede entretener un pequeñín.



Ridge Racer

Sony • Velocidad
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Pad Analógico

Sin duda, estamos ante otro de los clásicos de PlayStation, un imprescindible para los nostálgicos, aunque ha sido superado, tanto por sus secuelas, como por algunos de sus competidores. Sigue manteniendo intacta toda su jugabilidad arcade, aunque le delatan sus gráficos y no es, nunca lo ha sido, un juego precisamente largo. Para los que quieran una "juegoteca" con historia.



VALORACIÓN. Pese a tener ya unos cuantos añitos a sus espaldas, *Ridge Racer* sigue divirtiendo. Eso sí, sólo es recomendable para nostálgicos.



Air Combat

Namco • Simulador de Vuelo
Inglés • 1 - 2 jugadores • + 11 años • 2.490 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Joystick Analógico

Este título acompañó a PlayStation en su lejano lanzamiento y el tiempo se le nota y mucho, especialmente en su acabado gráfico. A caballo entre el simulador y el mata-mata puro y duro, tiene como punto más atractivo la gran cantidad de aviones que podemos añadir a nuestra escuadrilla. os jugadores. Por lo demás, ni es completo, ni bonito ni tiene un carisma especial.



VALORACIÓN. *Air Combat* ofrece muy pocos elementos que puedan atraer a la mayoría de los aficionados a los shoot'em ups. Sólo tiene valor de coleccionismo.



Terror Terror

¡¡Tengooo miedooo!!

Un largo pasillo, una tenue luz, la amenaza de la presencia de una extraña criatura... Estos podrían ser los ingredientes básicos de cualquier escena de terror, escenas que podemos vivir con bastante frecuencia en nuestra PlayStation. Y como sabemos que las "aventuras de miedo" son uno de vuestros géneros preferidos, hemos enfrentado a sus grandes monstruos (nunca mejor dicho) en esta comparativa que os va a poner los pelos de punta.

DINO CRISIS

Adiós zombies, hola dinosaurios

Compañía: **Capcom** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos: PLATINUM


Memory Card 1 bloque

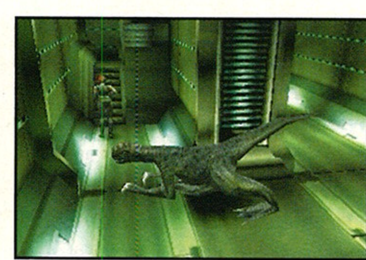

Dual Shock


Pad digital


Pad analógico


MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: MB

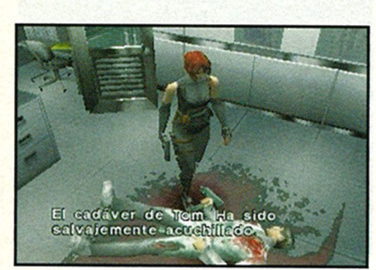


En un intento por diversificar su fórmula inicial, Capcom dio forma a un nuevo "survival horror", *Dino Crisis*, que nació como alternativa a un planteamiento, puesta en escena y contenido que empezaba a enquilosarse en la saga *Resident Evil*.

Dino Crisis es el primer exponente del género que apostó por unos gráficos completamente 3D, ya que tanto escenarios como personajes están compuestos exclusivamente por polígonos. Este cambio gráfico permitió introducir un conjunto de efectos ópticos más variados, como zooms o barridos por la pantalla, aunque manteniendo las cámaras fijas típicas de *Resident Evil*. No obstante, el cambio más significativo respecto a otros "survival horror" son las criaturas a batir: peligrosos dinosaurios excelentemente recreados y animados. Derrotar a los dinos es muy, muy difícil, tanto por su dureza como por las escasez de munición, por lo que en más de una ocasión nuestra única posibilidad de supervivencia será huir, algo que aumenta notablemente la tensión.

Por otra parte, *Dino Crisis* cuenta con un amplio número de puzzles, que presentan una complejidad bastante elevada.

Pese a sus innovaciones, sus tres finales diferentes y la inclusión de numerosos extras, *Dino Crisis* presenta algunos fallos importantes, como las lagunas en el argumento o su notable dificultad. Aún así, es un título bastante interesante.



En *Dino Crisis*, como en todos los "survival horror", el gore está presente de manera casi constante. Estamos, por tanto, ante juegos sólo para adultos.



Jugando con Dual Shock

Aunque *Dino Crisis* no utiliza los sticks analógicos, las vibraciones le otorgan una dimensión adicional, ya que consiguen recrear de manera sobresaliente el retroceso de los disparos y las embestidas de los dinosaurios.

DINO CRISIS 2

Acción, acción y más acción

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad digital, Pad analógico, MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB

Como era de esperar, *Dino Crisis* funcionó muy bien en todo el mundo, y gracias a su indudable potencial y atractivo, la secuela no podía tardar mucho en llegar. Lo que pocos esperábamos es que la saga cambiara de rumbo de manera tan radical en tan poco tiempo, ya que *Dino Crisis 2* bien poco tiene que ver, por no decir nada, con su antecesor.

Esta secuela apuesta por un desarrollo mucho más ágil y dinámico, que deja los momentos de aventura y los puzzles para situaciones puntuales y que pone especial énfasis en los enfrentamientos con los dinosaurios. Es más, para comprar armas, munición e incluso algunas protecciones y objetos, tendremos que acumular unos puntos especiales, llamados puntos de extinción, que se consiguen efectuando combos de eliminación de dinosaurios.

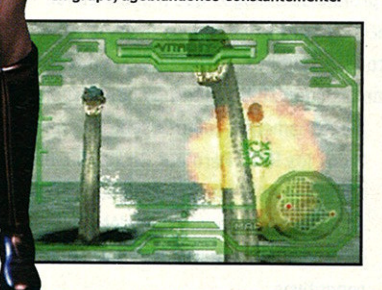
Lo más destacable de este juego es que su vertiginoso ritmo no decae en ningún momento, ya que, aparte de presentar un más que elevado número de dinosaurios (correspondientes a 9 especies distintas), incorpora numerosos eventos y situaciones especiales que aportan una gran variedad al desarrollo, como los "minijuegos" de disparo en perspectiva subjetiva o el alucinante escenario submarino.

Sin embargo, este enfoque hace que *Dino Crisis 2* no sea un juego de miedo al uso, aunque sí consigue poner en tensión al jugador con el constante ataque de los dinosaurios, que a menudo aparecen en grupos. No concuerda con el concepto de "survival horror, pero sí que es una variación tremendamente divertida.



Lo normal es que los saurios nos ataquen en grupo, agobiandonos constantemente.

El aterrador T-Rex se ha convertido, sin duda, en uno de los estandartes de la saga.





Jugando con Dual Shock

Esta segunda entrega sí permite jugar con los sticks analógicos, aunque la verdad es que se controla mejor con la cruceta. Las vibraciones están muy depuradas y dependiendo del arma y del enemigo varían considerablemente.

KOUDELKA

El juego de rol más tenebroso

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+16**

Periféricos:



Memory Card 1 bloque



Dual Shock

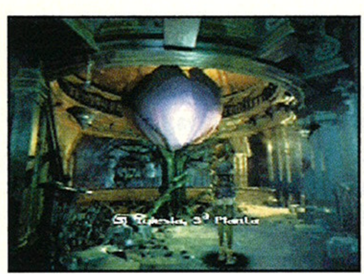


Pad digital

Pad analógico

MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B





Comparados con el resto del juego, los combates resultan lentos y pobres en su apartado gráfico.

Sacnoth, una compañía japonesa formada por antiguos miembros de Square, culminó durante el pasado año uno de los proyectos más ambiciosos y maduros dentro de los juegos de rol. Su excepcional argumento abandona las habituales historias de amor para abarcar temas más profundos y dispares como la existencia de Dios o la vida después de la muerte... ¡ahí es nada! Además, su ambientación, que se desarrolla íntegramente durante una noche en un monasterio francés, consigue otorgar al juego un misterioso carácter "europeo" que pocos juegos de rol poseen, por no decir ninguno.





Koudelka cuenta con una traducción muy acertada, pero el doblaje es impresionante.

No se puede decir que *Koudelka* sea un juego que dé miedo o asuste. Más bien agobia con su oscura ambientación, sus góticos escenarios y los metafísicos y profundos diálogos que mantienen los tres protagonistas, así como por la presencia de fantasmas y otros muchos seres del averno. Sin duda, la mayor diferencia con los "survival horror" es que a todas estas criaturas nos las encontramos sólo en los combates por turnos que surgen aleatoriamente, como sucede en casi todos los RPG. Pero por desgracia, el ritmo y puesta en escena de los combates es el punto más débil del juego, ya que resultan bastante feotes y repetitivos.

Por último, cabe destacar el trabajo que Infogrames, su distribuidora en España, realizó con la traducción y doblaje de los 4 CD´s que componen el juego, que es de lo mejorcito que hemos visto últimamente.

Jugando con Dual Shock

Debido al asombroso trabajo de doblaje, las vibraciones quedan eclipsadas durante el desarrollo de las conversaciones, aunque en los combates cumplen su cometido a la perfección. Los sticks analógicos no se utilizan para controlar a los personajes.

NIGHTMARE CREATURES 2

Las criaturas más desquiciadas

Compañía: **Kalisto** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad digital, Pad analógico, MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Como ocurre en *Dino Crisis 2* o *Koudelka, NC2* combina la ambientación propia de las aventuras de terror con un desarrollo más propio de otros géneros.

En esencia, *Nightmare Creatures 2* es un juego de lucha tipo *Fighting Force*, en el que debemos avanzar por 9 gigantescos escenarios acabando con todas las criaturas que aparezcan a nuestro paso. Para ello contamos con la ayuda de una demoledora hacha, con la que podemos realizar todo tipo de combos y fatalities, y una serie de ítems especiales, con los que podemos provocar numerosos efectos especiales. No obstante, el juego no nos limita a avanzar demostrando nuestra maña en el arte de la lucha, ya que sus pinceladas de aventura también nos obligarán a nadar, trepar e investigar a fondo algunas salas para encontrar los objetos necesarios para continuar.

Pese a que la mecánica se hace repetitiva, su sórdida ambientación y su excelente catálogo de efectos sonoros consiguen sumergir al jugador en unos entornos opresivos y oscuros, sin duda alguna, una de sus mejores cualidades.

Nightmare Creatures 2 no es un título que inspire un profundo terror y tampoco encierra sustos memorables, aunque si te gustan los juegos de miedo, su agobiante y oscura atmósfera y su catálogo de enloquecidas criaturas, hacen que merezca la pena probarlo.

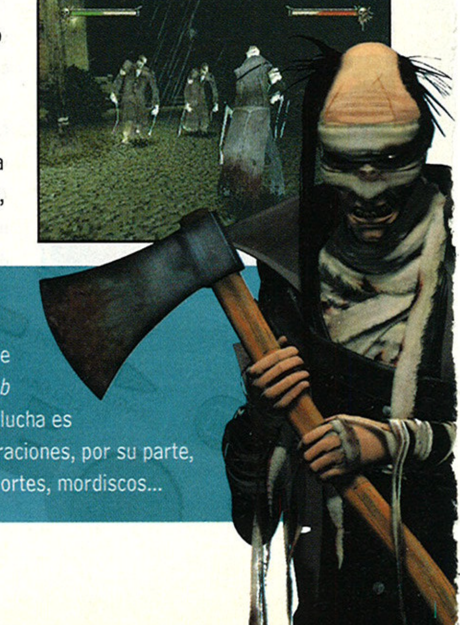


Los "fatalities" varían dependiendo del tipo de monstruo que tengamos delante.



El catálogo de criaturas no es excesivamente grande, aunque todas están muy bien diseñadas.





Jugando con Dual Shock

El control con los sticks analógicos se acerca bastante al de cualquier *Tomb Raider*, aunque en los momentos de lucha es preferible utilizar la cruceta. Las vibraciones, por su parte, cumplen su papel para plasmar los cortes, mordiscos...

PARASITE EVE 2

Al más puro estilo Capcom

Compañía: **Acclaim** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos:


Memory Card 1 bloque


Dual Shock


Pad digital


Pad analógico

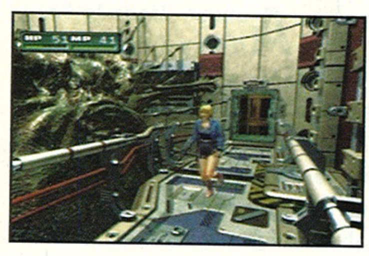

MultiTap

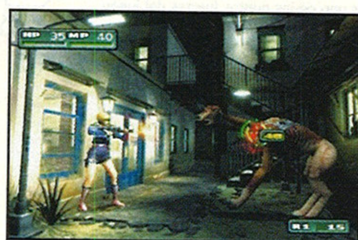


Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B


Siguiendo la tradición de *Resident Evil*, los fondos renderizados ofrecen un montón de detalles.


Los combates, como en los juegos de rol, están basados en un sistema de puntos y magias





Conocida en todo el mundo por sus fabulosos RPGs, Square también ha probado fortuna en las aventuras de terror con *Parasite Eve 2*, la secuela de su juego de rol inédito en nuestro país.

La protagonista de *Parasite Eve* es una bella rubia llamada Aya Brea, una joven que cuenta con una serie de poderes especiales provenientes de una mutación genética de sus mitocondrias. Al igual que en el juego original, nuestra principal tarea consistirá en acabar con todas las criaturas mutantes que salgan a nuestro paso, pudiendo hacer uso de un amplio arsenal de armas de fuego y, cómo no, utilizando los numerosos poderes de Aya. Estos últimos son, sin lugar a dudas, una de las principales diferencias respecto a otros "survival horror", ya que se rigen por un sistema de puntos muy parecido al de los juegos de rol, existiendo incluso objetos especiales que recuperan estos puntos. Otro aspecto novedoso de *Parasite Eve 2* es el sistema de puntos para comprar armas y otros objetos, que premia al jugador dependiendo de la forma en que acaba con los enemigos.

Por lo demás, este título cuenta con un desarrollo muy parecido al de la saga *Resident Evil*, y a lo largo de sus 2 CDs podéis encontrar una fabulosa ambientación visual, algún que otro susto, numerosas secuencias de vídeo, gigantescos enemigos finales... y muchos puzzles que resolver con la ayuda de todo tipo de objetos.

Por desgracia, *Parasite Eve 2* no cuenta con un apartado sonoro excesivamente brillante (algo fundamental para pasar miedo), ya que carece de voces y la música juega un papel secundario. No obstante, es una buena alternativa para aquellos que quieran salir un poco de Racoon City...

Jugando con Dual Shock

Siguiendo las líneas del género, *Parasite Eve 2* no utiliza los sticks analógicos para controlar a Aya Brea, y limita el uso de las vibraciones para recrear los disparos, golpes, temblores, aperturas y cierres de puertas. Cumplen su papel.

RESIDENT EVIL 2

El mito se consolida

Compañía: **Capcom** Precio: **4.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos:



Memory Card 1 bloque


Dual Shock


Pad digital

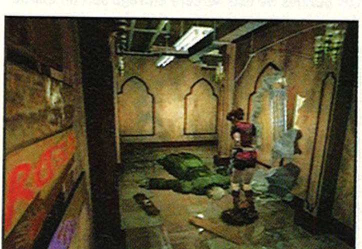

Pad analógico

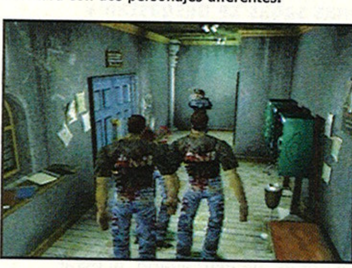

MultiTap

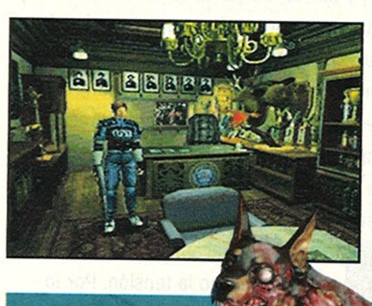


Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E




RE2 cuenta con un original sistema de juego que consiste en poder afrontar sucesivamente la misma aventura con dos personajes diferentes.





Con *Resident Evil 2*, Capcom confirmó su supremacía en el género del "survival horror". Su primer *Resident Evil* no fue un simple golpe de suerte, sino el nacimiento de un mito que marcaría una época.

Esta secuela, sorprendentemente, superó en todo al juego original, e incorporó muchísimas novedades, desde más armas a un conjunto de escenarios renderizados más variados e impactantes, así como dos nuevos protagonistas, Leon y Claire, que debían hacer frente a un renovado elenco de deformidades y mutaciones que van más allá del "clásico" zombie.

Además de todas estas incorporaciones, la principal innovación de *RE2* es que está compuesto por dos discos, en cada uno de los cuales vivimos las peripecias de uno u otro protagonista. Al completar el juego con cualquiera de ellos y salvar la partida, podemos continuar la aventura con el personaje restante, y así visitar nuevas zonas del mapa y afrontar situaciones que no pudimos vivir anteriormente. Esta fabulosa idea consigue prolongar la vida del juego, ya que tras ella también esconden algunos extras, como los modos Hunk y Tofu, protagonizados por dos personajes completamente distintos.

Como todos los juegos de esta saga, *Resident Evil 2* es una auténtica joya, un monumento al suspense que te mantendrá en tensión durante horas y horas. Uno de los mejores juegos que se han programado jamás para PlayStation.

Jugando con Dual Shock

Debido a su "antigüedad", *RE2* no es compatible con el mando Dual Shock, aunque como curiosidad os diremos que en Japón existe una revisión que sí lo es.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Más agobio, más claustrofobia

Compañía: **Capcom** Precio: **8.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad digital, ~~Pad analógico~~, ~~MultiTap~~

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: B

SILENT HILL

Esto sí es sentir miedo de verdad

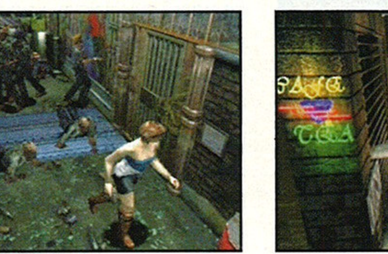

Compañía: **Konami** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos: PLATINUM Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Pad digital, Pad analógico, ~~MultiTap~~

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E


RE Nemesis presenta dos personajes controlables, aunque uno de ellos es para momentos puntuales.


Los puzzles de esta tercera entrega son un alarde de originalidad, aunque también hay clásicos.





Con el transcurso del tiempo, algunas sagas se desgastan y apenas aportan novedades notables, limitándose a ofrecer nuevos niveles y poco más. Otras, como *Resident Evil*, siempre cuentan con algunos elementos que justifican su adquisición, que en este caso giran en torno a un pegajoso enemigo llamado Nemesis, a la posibilidad de esquivar los ataques de los zombies y a un desarrollo de la historia realmente innovador.

El argumento de *Resident Evil 3* se desarrolla en Racoon City, durante las 24 horas anteriores y posteriores a los hechos acontecidos en *RE2*, y los protagonistas son Jill Valentine, conocida por el primer *RE*, y Carlos, un mercenario. Al estar ambientado en la misma ciudad, *RE3* nos permite recorrer algunos escenarios de su antecesor (como la comisaría), aunque la mayor parte del juego se desarrolla en las calles de Racoon y en zonas nuevas, como la redacción del periódico, logrando así una ambientación nueva en la saga. Además, en ciertos momentos podremos tomar decisiones, bien para eludir un combate, bien para visitar zonas distintas.

A pesar de estas novedades, buena parte del protagonismo recae sobre Nemesis, una horrenda criatura que no dejará de aparecer a lo largo del juego y que nos perseguirá incansable, manteniendo al máximo la tensión. Por lo demás, tampoco faltan los sustos, los momentos de acción desenfrenada ni los jugosos extras.

Por todo ello, *RE3* es un "survival horror" que no puede faltar en la colección de ningún buen aficionado.

Jugando con Dual Shock

Al igual que el en el resto de juegos de Capcom, *RE Nemesis* explota de manera notable las vibraciones, aunque sigue olvidándose de mejorar o adaptar el control a los sticks analógicos.


La continua presencia de la oscuridad es uno de los puntos fuertes del juego.


Silent Hill cuenta con algunas de las criaturas más espeluznantes y pegajosas del género.



Aunque *Alone In The Dark* y *Resident Evil* crearon el "survival horror", ha sido Konami quien ha dado forma al primer juego de miedo de verdad, una aventura que te meterá en una historia que no olvidarás jamás.

Silent Hill es un pequeño pueblecito que parece haber caído presa de un extraño maleficio. Una espesa niebla cubre sus silenciosas calles, ahora pobladas por demoníacas y retorcidas criaturas, y en ellas se adentra Harry Mason en busca de su hija desaparecida... Desde este punto de partida hasta el final del juego, el desarrollo de esta aventura conjuga de una forma magistral la investigación, la acción y el suspense, sin olvidar la presencia de numerosos y complicados enigmas y arropándolo todo con la ambientación más terrorífica que puedas imaginar.

Pero lo que hace aún más especial a *Silent Hill* es el desconcierto que provoca en el jugador gracias al total desconocimiento de lo que nos aguarda dos pasos más adelante: en cualquier momento puede escucharse un grito, romperse un objeto o cambiar la trama radicalmente; eso sin mencionar la presencia de hordas demoníacas que debemos liquidar con lo primero que pillemos. Todo esto provoca un grado de nerviosismo nunca antes logrado en un videojuego. *Silent Hill* es una experiencia única, que debe ser degustada en total oscuridad para ser disfrutada en su plenitud. Es, sin duda, un juego con el que vas a pasar miedo de verdad.

Jugando con Dual Shock

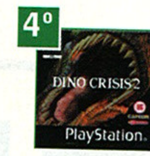
El control con lo sticks resulta un tanto inoperante, aunque las vibraciones son el complemento perfecto para terminar de dar forma a su angustiosa ambientación. Es, sin lugar a dudas, el título que mejor las aprovecha.

Sobre el ganador de esta terrorífica comparativa no puede haber duda: *Silent Hill* es el juego que te hará temblar. Los siguientes puestos han estado más reñidos y, además del miedo hemos valorado también la calidad del juego, como en el caso de *Dino Crisis 2*.

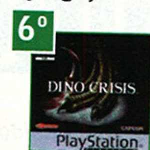
1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

8º 

TÍTULO	Dino Crisis	Dino Crisis 2	Koudelka	Nightnare Creatures 2	Parasite Eve 2	Resident Evil 2	Resident Evil 3 Némesis	Silent Hill
CARACTERÍSTICAS GENERALES	B	E	B	B	B	MB	MB	B
Personajes controlables	1	2	3	1	1	4	2	1
Nº de armas	8	15	más de 50	9	18	9	9	7
Armas ocultas	No	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí
Personajes ocultos	No	12	No	No	No	2	2	No
Extras ocultos	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí	No
Salvar partida	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos
Vibración	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Niveles de dificultad	1	2	1	2	1	2	2	3
Duración	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	E
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	MB	MB	B	B	MB	MB	E	MB
Entorno 3D	3D	2D	2D	3D	2D	2D	2D	3D
Cámaras	Móviles	Fijas	Fijas	Tras el personaje	Fijas	Fijas	Fijas	Tras el personaje
Diseño de personajes	E	E	B	MB	MB	E	E	MB
Diseño de escenarios	B	MB	MB	B	MB	MB	E	MB
Control	MB	MB	B	R	MB	B	MB	R
AMBIENTACIÓN	B	MB	B	B	B	MB	MB	E
Criaturas	E	E	R	MB	B	MB	E	E
Escenarios	R	MB	MB	B	MB	MB	MB	E
Sonido	B	MB	MB	MB	R	MB	MB	E
Argumento	B	B	MB	B	MB	MB	B	E
Sustos/ sobresaltos	B	R	M	R	R	B	MB	E
Nivel de gore	Alto	Alto	Bajo	Muy alto	Alto	Alto	Alto	Muy alto
COMP. DEL JUEGO	B	B	R	B	MB	MB	MB	E
Investigación	Alto	Medio	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto	Muy alto
Acción	Medio	Muy alto	Bajo	Bajo	Alto	Alto	Muy alto	Muy alto
Lucha	Nulo	Nulo	Nulo	Muy alto	Nulo	Nulo	Nulo	Bajo
Puzzles	Alto	Bajo	Medio	Nulo	Medio	Alto	Alto	Muy alto

Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos.

Personajes ocultos: Indicamos el número de personajes que podemos controlar tras cumplir unos requisitos. Pueden ser exclusivos de algún modo de juego oculto.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: Valoramos distintos aspectos del apartado técnico.

Cámaras: Señalamos si la perspectiva de juego es inmóvil en cada habitación (fija), si tiene un pequeño recorrido (móvil) o si por el contrario se sitúa detrás del protagonista.

Diseño personajes/escenarios: Valoramos la calidad del diseño, es decir, si el personaje o el escenario está bien construido.

AMBIENTACIÓN: En un juego de terror, es muy importante la atmósfera que el juego nos propone. Aquí valoramos algunos elementos y la forma en que se integran.

Criaturas/escenarios: El diseño de los personajes/escenarios puede ser bueno, pero ... ¿están acordes con el argumento? ¿son coherentes con el entorno? Aquí tenemos en cuenta todos estos aspectos.

Sustos: En un juego de terror no pueden faltar los sobresaltos ni las situaciones que provoquen el miedo en el jugador. En este apartado valoramos su frecuencia.

Gore: Os avisamos si el juego contiene situaciones especialmente "rojizas"

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

El Artefacto Perdido de Lara

Hola, amigos de PlayManía. Os felicito por vuestra revista porque me tiene "enganchao" desde el primer número. Bueno, al tema del apotema. Soy un gran fan de Lara Croft y estoy encantado de que salga la quinta parte. Pero he visto una demo de PC de *Tomb Raider: The Lost Artefact*, y me gustaría saber si va a salir para PlayStation y si es así, cuándo. Gracias y seguid así.

José Antonio Palma (Córdoba).

No, no va a salir en PlayStation porque *The Lost Artefact* es un disco de misiones para PC con un par de niveles que servía de complemento a *Tomb Raider III*. Es decir, no era un juego nuevo, sino que necesitabas tener *Tomb Raider III* para poder jugar. Esta es una práctica habitual en PC, donde al poco de salir un juego, sacan un disco que añade, por ejemplo, nuevas unidades para un juego de estrategia o algún escenario nuevo.

Una recomendación

Voy a comprar un juego, pero tengo dudas entre *Tomb Raider Chronicles* y *Metal Gear Solid*. Me gustaría el juego que más dificultades y misterios tenga, pero sin fases imposibles. Y no lo valoréis por el precio. De paso, sacad un guía del último juego de Lara Croft.

Mariano Barbolla (Madrid)

El que más dificultades y misterios tiene, y también el más largo, es el de Lara. Sin embargo, no tener *Metal Gear* es casi un pecado: es el mejor juego de acción y aventura de todos los tiempos. Cómprate los dos cuando puedas. Con respecto a lo de la guía, la encontrarás en la revista PlayManía Guías y Trucos nº 5.

Para bailar a gusto

¿Qué hay, amigos de PlayManía? Estoy pensando en comprarme *El Libro de la Selva* y me gustaría saber si la alfombrilla que trae es compatible con algún otro juego. ¿Se puede usar como un pad normal?

Mowgli

Francisco Torres Cuenca (Sevilla)

Es compatible con todos los juegos de baile, incluido *Dacing Stage* y *Bust a Groove*. También puede usarse con algunos juegos de lucha americana. Para ser sinceros, no la hemos probado con más tipos de juegos, pero es posible que funcione bien en aquéllos donde lo importante sean las flechas de dirección. Piensa que los botones están un poco inaccesibles...

Juegos de importación

Hola gente de PlayManía. Os sigo desde el número 1 y espero que lleguéis a ser todavía mejores de lo que ya sois. Al grano. Estoy pensando en comprarme *Parasite Eve* (el primero) y *Front Mission 2* entre otros. Mis preguntas son: ¿puedo comprarme estos juegos y otros que sí han salido en Europa, pero no en España, en tiendas de importación? ¿Funcionarán esos juegos en la PS2 aunque no sean españoles?

Ramón García Ruíz (Granada)

Sí, hay tiendas de importación donde podrás conseguir juegos que no han salido en España, aunque

Problemas técnicos

PS2 como reproductor de Vídeo DVD

Hola PlayManíacos, enhorabuena por la revista, y al grano. Estoy indignado con Sony a cuenta de la PS2 y su supuesto prestigio por dos razones fundamentales. La primera es que ¿cómo es posible que con un cable RGB (lo tengo de mi anterior PlayStation) no se puedan ver películas en DVD? La única solución es el S-Vídeo (nada frecuente en los televisores), porque con el cable que viene con la consola se pierde mucha calidad en los juegos. ¿Y eso de que no hay información en el menú del DVD acerca del tiempo que llevamos de película, o lo que resta...?

Pedro Ibáñez García (Zamora)

En el primer caso, no es una cuestión de que Sony no quiera que obtengas la mejor calidad de imagen, sino de que existen unas medidas de seguridad que todos los Vídeo DVD deben cumplir para que no haya posibilidad de que copies las películas a VHS. La única manera de evitar la copia es poner el sistema de "desincronización" de imagen en el cable RGB, ya que éste es el sistema que te permitiría hacer una copia con todas las garantías. Si te das cuenta, sí que puedes jugar utilizando el cable RGB. Por cierto, hay un truquito para que veas los vídeos con cable RGB: una vez que tengas el cable bien metido en la consola, empieza a sacarlo lentamente y con cuidado hasta que la señal se vea claramente. Es cuestión de pulso...

En el segundo caso, es una cuestión más o menos lógica, ya que todos los DVD del mercado te muestran esa información de tiempo restante y tiempo transcurrido en un display que tiene el propio aparato. Display que, obviamente, PS2 no tiene. ¿Qué no está en el menú del DVD? Pues es verdad, pero tampoco es que sea fundamental, ¿no? Como Vídeo DVD PS2 tiene algunas limitaciones, aunque las opciones y funciones principales funcionan sin problema, y ofrece una buena calidad de imagen y sonido.

Fallos de memoria

Hola amigos de PlayManía. Me llamo Mario, tengo 13 años y un pequeño problema con la Memory Card: cuando la meto en la ranura 1 no me la reconoce. Cuando la voy a sacar se me queda atascada, aunque consigo sacarla. En algunos juegos no se puede salvar. ¿Se puede arreglar? ¿Es muy caro?

Mario (Madrid)

Por lo que nos cuentas, parece que la tarjeta es la que tiene un problema. Claro que se puede arreglar, y

seguramente te cuesten bastante caros. Eso sí, tendrán los manuales en inglés y no contarás con más garantía de la que el dueño de la tienda te quiera dar. Eso es a lo que te arriesgas, aunque suponemos que ya lo sabes.

Por otro lado, si los juegos que compras son europeos, es decir, son PAL, no tendrás ningún problema para verlos, tanto en PlayStation como en PS2. Es como si compras una película de vídeo en Inglaterra: salvo por el idioma, es igual que la española. Otra cosa sería que quisieras comprar juegos japoneses o americanos. No ibas a poder verlos en PS2.

Front mission 3

Cuestión de estrategia

Hola, además de felicitaros por la revista quería que me recomendaseis algún juego de estrategia. Tengo vistos *Theme Park World, Civilization II* y *Theme Hospital.* En principio quería alquilarlos, pero no los he encontrado. ¿Cuál me recomendáis?

Álvaro Larrea (Madrid).

Depende de lo que busques exactamente. Como juego de guerra (que no mencionas ninguno), te recomendamos *C&C: Red Alert*, que es Platinum. Como simulador, en este caso de hospitales, el más divertido (y también Platinum) es *Theme Hospital.*

¿Qué pasa con el rugby?

Hola PlayManía. En primer lugar felicitaros por vuestra revista. Bueno, al grano. Compro todos los meses vuestra revista y nunca he visto que hablarais de juegos de rugby. A mi me han dejado uno y aunque reconozco que tiene pocas opciones y una vida bastante corta, me parece divertido. Es el *Jonha Lomu Rugby.* Me gustaría que me digáis qué otros juegos de este deporte existen y cuál es el mejor.

Juan (Jaén)

No hablamos de juegos de rugby porque no salen. Ten por seguro que nosotros preferimos mil veces más el rugby al fútbol americano, pero así es la vida. El *Jonha Lomu Rugby*, de EA Sports, es el único representante que existe y tiene ya bastantes años. Prácticamente salió con la consola. Para que te hagas una idea de cómo está el tema, EA ha sacado este año para PC una edición genial y con cientos de equipos y competiciones, sin embargo no ha hecho versión para nuestra PlayStation. Una pena, pero así es la vida.

no es demasiado caro: tira la tarjeta y compra otra. Si esto te ocurre con todas las tarjetas (pide una prestada para probar) puede ser que se te haya soltado una pieza de plástico que hay en el interior de la ranura de la tarjeta y que obstaculice su entrada. El mes pasado explicamos cómo quitar esta pieza, que no tiene mayor trascendencia.

¿Es la tarjeta la que falla o el puerto?

Me llamo Xabier y tengo 11 años. Compro todas vuestras revistas y quería consultaros un problema. Tengo la tarjeta de memoria Blaze 4MB. Cuando la meto me indica que no hay tarjeta de memoria y si la meto en el Puerto 1, el mando que está debajo no me funciona. La ha probado un amigo y sí le funciona. ¿Qué tengo que hacer para que la tarjeta funcione bien?

Xabier Alonso (Bilbao)

Por lo que nos cuentas, parece que el problema es más de consola que de la tarjeta. Algunas consolas empiezan a fallar en los puertos, tanto del pad como de la tarjeta. La solución es mandar a repararla, aunque es tan caro que a lo mejor te compensa más seguir tirando con la tarjeta de 1 mega hasta que la consola "casque" del todo.

Algo parecido le pasa a Antonio Acenda (Murcia), aunque en su caso no le funciona ninguno de los dos mandos. Antonio, apúntate la respuesta que le hemos dado a Xabier, aunque en tu caso no te va a quedar más remedio que llevar la consola a reparar...

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

- **CD-ROM:** Es un disco compacto similar a los audio CDs que tienes en casa. Contienen información que puede ser leída por un ordenador o una consola. La capacidad normal de un CD-ROM es de 650 megabytes, bastante más alta que los discos magnéticos o los cartuchos, aunque el acceso a los datos contenidos en él es algo más lento que en estos dos últimos soportes mencionados.
- **LATENCIA:** Este término, también conocido popularmente como Lag, designa el tiempo que un comando tarda en llegar a través de la línea telefónica, desde nuestro terminal o consola, hasta el administrador remoto que hace las veces de servidor de un juego online. La latencia es una gran problema que presentan los juegos a través de Internet, sobre todo en títulos que requieran de una respuesta de datos inmediata. Un alto índice de latencia puede hacer que, en un determinado momento, una partida nos pueda resultar injugable. Los usuarios de PS2 deberían tener en cuenta este termino para un futuro, ya que las posibles expansiones de la máquina contemplan la posibilidad de jugar en red vía módem.
- **PERSPECTIVA PRIMERA PERSONA:** Se dice que un juego dispone de este tipo de perspectiva, cuando los caracteres representados en pantalla se corresponden con la visión que tendría el propio personaje que manejamos. Esta técnica se emplea usualmente en los juegos de acción, y en los más novedosos shoot' em up del estilo de *Unreal Tournament* para PS2 o *Alien Resurrección* de PlayStation. También una vista interior de la cabina del piloto en una aeronave sería un buen ejemplo.
- **TGS (TOKYO GAME SHOW):** Es el evento bianual que se celebra en la capital de Japón organizado por la Japan's Computer Entertainment Software Association (CESA). En él se reúnen todas las compañías del sector del videojuego, y se presentan la mayoría de novedades que se van a lanzar en las próximas campañas. Visitar el TGS es como darse un paseo por los decorados de rodaje de una película de ciencia ficción, con un presupuesto de un millones de dólares. Una auténtica pasada.
- **VOXEL:** Los mapeados de texturas poligonales están compuestos por miles de voxel. Un voxel es un pixel en 3D que a su vez está compuesto por multitud de minúsculos bloques. La tecnología de crear gráficos a base de estas partículas es actualmente empleada en todos los sistemas de nueva generación.

Consultorio

¿Qué pasa con Digimon?

Hola amigos de PlayManía. Soy William, un muchacho de 13 años de Trujillo. Quería preguntaros una cosa sobre *Digimon*. En un número de la revista, hicisteis un reportaje sobre el juego pero, desde entonces, no habéis vuelto a hablar sobre ello. ¿Qué ha pasado? Además, me lo quiero comprar para Reyes y no lo encuentro en ningún sitio. Un saludo a todos los Playmaníacos.

William Davis Fernández (Cáceres)

El juego se está retrasando debido a problemas de distribución, ya que la distribuidora del título ha desaparecido en USA, dejando al mercado europeo colgado. Aún así, tranquilo, que saldrá. Eso sí, no lo esperes antes de finales de febrero, así que más vale que pienses otra cosa para pedirle a los Reyes...





Dos de los personajes de la serie Digimon

Jugar en 2ª con FIFA.

Hola amigos de PlayManía, me llamo Juli y tengo 14 años. En primer lugar, felicitaros por la revista; en segundo, quería preguntaros cómo se puede jugar una temporada o un trofeo con equipos de Segunda en *FIFA 2001*, porque soy del Atlético de Madrid y quiero sacarle del "infierno". Gracias.

Julián Soto Pérez (Madrid)

No se puede. Lo que tiene de novedoso *FIFA 2001* en este aspecto es que los equipos de Segunda pueden ascender, pero por sus propios medios. Nos explicamos, tú juegas una Liga, digamos con el Rayo, contra los equipos que hay actualmente en Primera. Cuando juegues la siguiente temporada, incluyendo la Liga de Campeones (que seguro que has ganado la Liga), algunos equipos de Primera habrán descendido y otros de Segunda ascenderán, por lo que es posible que en esa nueva temporada puedas enfrentarte al Atlético de Madrid. Aunque si el juego es muy realista...

LA OPINIÓN

Lo que importa es jugar

En primer lugar, un saludo a todos los playmaníacos y a los que hacéis la revista. Soy César A. Martín y vivo en Madrid. Yo quería mostrar mi opinión acerca de las nuevas consolas. Soy un afortunado poseedor de una PS2 y quiero desde estas líneas dar ánimos a todos los que se han quedado sin la consola y decirles que merece la pena comprarla, incluso al precio que tiene ahora. Por otro lado, a todos los indecisos, los cuales muy probablemente se pasen a Dreamcast, decirles que yo esperaría, porque a nuestra vieja Play le queda cuerda para rato, véase títulos como *Driver 2* o los próximos *C-12*, *Alone in the Dark IV* y los que quedan, los cuales yo creo harán mucha más amena la espera. Baso mi opinión en que sólo con la Play he jugado a los mejores videojuegos que haya jugado jamás, y eso que también tengo una Megadrive y la SNES; por esto, y basándome también en mi corta experiencia, doy la razón a los redactores cuando dicen que lo importante de una consola son los juegos que tenga, no tanto las capacidades técnicas. Sega lo único que ha hecho es seguir los patrones marcados por Sony y su PlayStation, mejorándola gráficamente, ya que según mi criterio los juegos no han cambiado, quiero decir que Dreamcast no ha revolucionado nada, salvo en las posibilidades de Internet, y ya ha pasado un año desde el lanzamiento de Dreamcast en Europa. Y yo me pregunto: ¿se juega, a día de hoy, bien en Internet, con una velocidad aceptable y sin fallos de conexión cada dos por tres? Además el mismo nombre de la Play lo indica (lugar de juego).

César Antonio Martín

De viaje a los USA

Hola, quiero saludaros a todos y haceros unas preguntas. En Junio me voy a USA, y me preocupa saber si en Estados Unidos saldrán juegos en castellano (el 30% de la población de algunos estados es hispana). Y también quiero saber si se vende allí vuestra revista o alguna española. ¿Me será fácil conseguir en verano allí una PS2?
Gracias y hasta siempre.

Jesús Domingo (Almería)

Allí no salen juegos en castellano, salvo que los consigas de importación, aunque de ser así, no te van a funcionar en la PS2 que compres en USA porque es sistema NTSC y los juegos europeos, que son los traducidos, son PAL. Además, por mucha población de habla hispana que haya en USA, todos hablan inglés. Y si tú te vas a Estados Unidos, debes dominar el inglés. Por cierto, la consola que te compres allí no te va a servir en España.

Aunque PlayManía se distribuye en algunos países de Sudamérica, no creemos que llegue a USA. Tampoco deben llegar revistas españolas: ellos tienen ya suficientes revistas.

Malas noticias para Abe

Hola amigos, me llamo Ana y tengo 16 años. Antes de nada, felicitaros por la revista. Ahora me gustaría saber cuando estará listo *Much Oddyssee* y si será para PlayStation.

Ana María Villar (Córdoba)

Tenemos que darte una mala noticia: *Munch Oddyssee* no va a salir ni en PlayStation ni en PlayStation 2. Finalmente todo el proyecto se va a completar para X-Box.

Paramite. Abe´s exoddus

Comprar más memoria

Hola amigos de PlayManía. Me llamo Ángel y quería que me aconsejáseis una tarjeta de memoria que sea completa y que me digáis si tenéis pensado sacar un juego de tenis de mesa.

Ángel Estévez (León)

Si quieres una memoria segura, hazte con la tarjeta de Sony. Si quieres una con más capacidad, nuestra personal recomendación es la Memory Card 4MB Clear Blue de Aplisoft: tiene mucha capacidad, no nos ha fallado y es barata.

Aunque no contestamos más que a una pregunta por carta, no podemos resistir la tentación de recordarte que nosotros no sacamos juegos, sólo los comentamos. Ni los desarrollamos, ni los fabricamos ni los distribuimos. Que nosotros sepamos, no hay nada de ping pong por ahí previsto para PlayStation.

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

¿CUÁNDO COMPRAR PS2?

Hola, soy un chico de 13 años que quiere felicitaros por vuestra revista y haceros unas preguntas. Tengo un dinero ahorrado y mis padres me han dicho que no se gastan 75.000 ptas en una consola. ¿Vosotros sabéis si la PS2 bajará de precio antes de marzo? ¿Me merece la pena comprarla tan pronto (o tan tarde) si me la compran? He oído que ya están trabajando en la ¡PS3! Me parece muy fuerte, ¿eso es cierto?.

Sergio Fabián Sanz

Puede que baje en marzo, pero también puede que no lo haga hasta las Navidades del año que viene. En cualquier caso, si te esperas no te va a pasar nada: seguramente los mejores juegos no salgan hasta mediados del 2001. Ten paciencia.

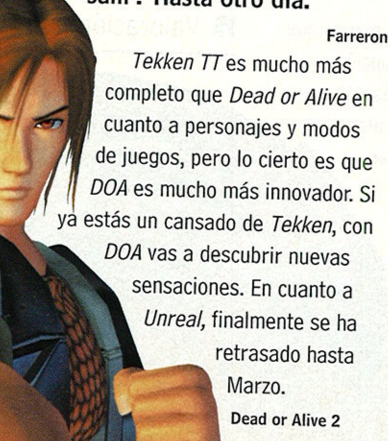
Con respecto a lo de la PlayStation 3, es posible. Ten en cuenta que los equipos de desarrollo no dejan de investigar. De hecho, cuando se puso a la venta PlayStation ya estaban trabajando en PS2. Pasa igual con los coches o las lavadoras: siempre se investigan cosas nuevas para que cuando haya que sacarlas, el trabajo principal ya esté realizado. Eso no significa, ni muchísimo menos, que vayan a sacar una PS3 en breve.

ELEGIR UN JUEGO PARA PS2.

Hola viciados del juego. El 24 de noviembre compre mi PS2, pero sin juego. Me podrías ayudar a elegir entre *TTT* o *DOA2* (tengo *Tekken 3*). Una preguntita más: *Unreal Tournament* ¿cuándo va a salir? Hasta otro día.

Farreron

Tekken TT es mucho más completo que *Dead or Alive* en cuanto a personajes y modos de juegos, pero lo cierto es que *DOA* es mucho más innovador. Si ya estás un cansado de *Tekken*, con *DOA* vas a descubrir nuevas sensaciones. En cuanto a *Unreal*, finalmente se ha retrasado hasta Marzo.



Dead or Alive 2

UNA DE REFERENCIAS.

Hola, soy Álvaro y quisiera saber que es el SCES que aparece situado en la parte inferior de cualquiera de los dos lados finos de las cajas de los juegos de PlayStation. Es Urgente, pues estoy vendiendo el *Tekken* con el SCES 00005.

Álvaro Enrique (Canarias)

No tiene mayor importancia, es la referencia del juego. *Tekken* es SCES 00005 porque fue de los primeros juegos en ponerse a la venta. Todos los *Tekken* tienen el mismo número. Si el juego no es de Sony, sino de un Third Partie como Electronic Arts, no pondría SCES sino SLES y el número correspondiente.

EL FIN DE PLAYSTATION.

Buenas PlayManía, me llamo Sergi y os escribo para preguntaros si PlayStation ha llegado a su fin. La tengo desde hace tres años y me estoy dando cuenta que los juegos que sacan son simplemente copias de otros con alguna mejora gráfica caso *FIFA, NBA Live*... ¿No puede dar mas de sí PlayStation? Gracias.

David VZ

Juegos como *Gran Turismo 2* han llegado al techo de PlayStation y es difícil que veamos nada que lo supere en el aspecto gráfico. De todos modos no todos los juegos son "actualizaciones", aunque lo parezca. Salen grandes títulos, con excepcionales planteamientos gráficos, aunque es obvio que PlayStation está llegando a su fin. ¿Cuánto tardará en concretarse? Pues depende del mercado, pero nos quedan pocas sorpresas por disfrutar, aunque sí podremos disfrutar aún de grandes juegos.

EL DUAL SHOCK 2

Hola tíos, soy Talankera y quiero haceros 2 preguntas: ¿sirve el Dual Shock 2 para la playStation? y si no ¿qué mando me recomendáis? Gracias por vuestra revista y hasta la próxima.

Talankera

Sí, el Dual Shock 2 funciona en PlayStation. De todos modos, si quieres un mando para PSX siempre te vamos a recomendar el Dual Shock.

¿X-BOX O PS2?



Dual Shock 2

Hola amigos de PlayManía. Yo quería comentaros una duda que tengo acerca de PS2 y X-Box. Como todos sabemos X-Box será mas potente que PS2, teniendo en cuenta el valor de la X-Box, (50.000ptas), ¿merece la pena comprarse una PS2 pudiendo esperar a una X-Box por ese módico precio en vez de gastarse 72.000 "pelas" en una consola algo inferior?

alvarobs86(Mail)

Como en todo, hablar antes de tiempo es muy fácil, y de los datos iniciales que dan para un proyecto hasta lo que finalmente se puede hacer, va un abismo. No te puedes creer a pies juntillas todo lo que se dice de X-Box, porque todo puede cambiar. De hecho, ya se han dado los primeros toques al tema. La velocidad del procesador gráfico ya ha bajado de los 300 MHz iniciales a 250. Y hay otros datos que pueden cambiar en breve. Para que te hagas una idea, X-Box ya ha sufrido su primer retaso y en lugar de salir a finales de 2001 no lo hará hasta principios de 2002 y eso nunca es enero... Del precio no se ha dicho nada, pero también puede sufrir cambios. ¿Qué puede que X-Box sea más barata y mejor que PS2? Es posible, pero también es posible que sea igual o peor. No podemos decidir por ti si lo mejor es esperar o comprar ahora PS2, pero si tienes ganas de disfrutar del futuro desde ya, no tienes ninguna otra opción real que no sea PS2. X-Box es sólo un proyecto.

MÁS RESIDENT EVIL

Me gustaría saber si habrá *Resident Evil 4*. Y ¿cuál es la mejor aventura gráfica, me compré *Drácula* y me supo a poco. ¿Cuál es el mejor ratón y el más económico?

Carlos (Barcelona)

Pues no, no habrá *Resident 4* para PlayStation. Las mejores aventura gráficas son los *Broken Sword*, pero encontrarlas es difícil, casi tanto como dar con el genial *DiscWorld Noir*. No está mal *El Dorado*, aunque es facilón. *Expediente X* y *Atlantis* son las siguientes opciones. Un buen ratón es el Samurai.

Tarjeta 4MB Clear Blue

Gran capacidad, buena calidad y excelente precio

Aplisoft ha sacado al mercado una tarjeta de memoria que a partir de ahora debe ser una referencia obligada para los que estéis pensando en comprar una de más capacidad que la oficial de Sony.

Los 4 megas con los que viene equipada de serie, nos dan 60 bloques de capacidad, más que suficiente para casi cualquier necesidad. Al cogerla e insertarla en la ranura de nuestra consola, veremos dos lucecitas rojas en el extremo que permanecerán encendidas o apagadas, dependiendo de cual de las 4 tarjetas de 15 bloques que "hay en su interior" estemos usando. Para alternar entre ellas, usaremos una combinación en los botones del pad que, por cierto, no es las que viene especificada en las instrucciones. Tienes que pulsar L1 y con L2 cambias. Sin embargo, creemos que este método no es demasiado acertado, ya que en el transcurso del juego, al pulsar los botones, estaremos cambiando de tarjeta continuamente.

Cuando dejamos de jugar, la tarjeta no memoriza la partición que usamos la última vez, por lo que cuando volvamos a nuestro duro trabajo de jugones, tendremos que ajustarla nosotros mismos. El método de borrado de las partidas es el tradicional, es decir, desde el menú de la consola o el juego.

Lo que realmente hace atractiva a esta tarjeta es su precio. Por sólo 2.490 ptas, podemos solucionar nuestro problema de escasez de bloques durante bastante tiempo. Además, en nuestras pruebas no se ha dado ningún caso de pérdida de datos accidental, entre otras cosas porque los bloques no están comprimidos, con la seguridad que eso supone. En fin, una tarjeta muy a tener en cuenta por su ajustadísimo precio y fiabilidad.

- Precio: **2.490 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Mem. Card de 4MB**
- Valoración: 

Las mejores

1º **Clear Blue 4MB**
2º **Blaze 4MB**
3º **Mad Catz 1 MB**
4º **Memory Card Sony**
5º **Pelican 8X Genuine**

Boeder Crosscheck

Una buena alternativa a tener en cuenta

El fabricante de periféricos para PC, Boeder, nos ha sorprendido con su primera incursión en el mundo PlayStation. Se trata de un pad de control que ofrece algunos extras que lo hacen muy interesante.

Para empezar, presenta un diseño que se ajusta a nuestra mano bastante bien, dejándonos todos los controles a nuestro alcance. Estos últimos poseen una buena sensibilidad y están fabricados con un plástico de calidad.

A la hora de usarlo en modo analógico, tomaremos el control de dos sticks muy suaves y precisos que nada tienen que envidiar a los del Dual Shock de Sony. Por contra, la cruceta digital se sitúa muy por detrás del mando oficial, ya que posee un tacto muy áspero y unos bordes demasiados marcados que hacen que ,después de un rato jugando, el pulgar casi palpite por la irritación. Esto se vuelve realmente molesto en los juegos de lucha en los que hacer una "media luna" puede resultar bastante difícil. La vibración de sus dos motores mantiene un nivel más que aceptable.

Como casi todos los mandos de "terceros" fabricantes, viene equipado con algunos extras que resultarán muy interesantes para los amantes de los shoot´em up, como el "autofire" y el modo "slow". El primero permitirá un descanso a nuestros castigados dedos y el segundo facilitará el esquive del fuego enemigo.

Boeder ha completado un mando que se convierte en una buena opción gracias a los extras que presenta respecto al pad oficial, sobretodo si comulgas con su particular cruceta. Por un total de 6.995 pesetas puedes hacerte con un pack que incluye el mando, una tarjeta de memoria de 4 MB y un cable RGB. Interesante de verdad.

Los mejores

1º **Dual Shock**
2º **Mad Catz Dual Force**
3º **Guillemot Shock 2**
4º **Dual Impact**
5º **Barracuda 2**

- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Boeder**
- Teléfono: **-**
- Tipo: **Pad analógico**
- Valoración: 



Moto Ducati Corse

Para los fanáticos de las dos ruedas

Parece que los fabricantes de periféricos se han dado cuenta, aunque un poco tarde, de la escasez de manillares de moto que ayudasen a los moteros de pro a disfrutar de sus juegos de una forma más realista. Al Motor Bike que comentamos hace dos números, se suma ahora este Ducati, similar en prestaciones al volante de Flexiline.

El volante de Aplisoft viene apadrinado por la prestigiosa marca de motos Ducati. Tras ver el logotipo de la marca en la caja y abrirla, nos damos cuenta de que el aspecto del manillar es sosete, carente de detalles que realcen el conjunto. Aunque esto no puede considerarse un defecto demasiado importante, y el Motor Bike tampoco es un ejemplo de diseño, no hubiera estado nada mal un poco de esmero en este apartado.

A la hora de jugar con él, lo primero es colocarlo y amarrarlo de forma segura. Para ello, tan sólo disponemos de unas ventosas que proporcionan una estabilidad no del todo satisfactoria. El otro sistema al que podemos optar es sujetarlo con el peso de nuestras piernas, tanto sentados en una silla como en el suelo, gracias a los accesorios que trae y que acoplaremos a la base del manillar. Para que este sistema sea realmente cómodo, podremos regular la inclinación del eje para adaptarlo a nuestras postura. Este sistema nos parece el mejor, ya que no nos obliga a tener cerca una mesa que se adapte a la altura que nosotros necesitamos.

A la hora de jugar no tendremos muchos problemas ya que es compatible con los modos digital y analógico. Gracias a este último, podremos aprovechar los distintos grados de aceleración que permite el puño derecho pero no así las manetas de freno, ya que su funcionamiento es completamente digital. La sensibilidad de giro es bastante aceptable aunque no podremos modificarla a no ser que el juego nos dé opción a ello. El uso de unos buenos materiales completan un manillar que no defraudará pero que podría mejorarse en algunos aspectos.

Los mejores

1º Act. Labs RS Racing
2º Ferrari 360 Modena
3º Speedster
4º Mc Laren
5º Top Drive GT+

- Precio: **10.990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Manillar de moto**
- Valoración: 



Un buena tarjeta, a un precio muy interesante

Desde luego, si alguno de vosotros está pensando en adquirir una tarjeta de memoria, no se encontrará con problemas de variedad a la hora de decidirse. Aplisoft viene a cubrir las necesidades de esos usuarios que necesitan una tarjeta de capacidad media y a un precio reducido. Para ellos, el periférico ofrece 30 bloques de capacidad sin comprimir (dos veces la oficial de Sony) que los sacará de apuros. El hecho de no venir comprimidos explican en gran parte la fiabilidad que ha demostrado durante nuestras pruebas.

Para alternar entre las dos particiones de 15 bloques, usaremos la ya típica combinación Select+L1 y se nos indicará mediante una pequeñas luces rojas en el extremo. A la hora de borrar las partidas que hayamos salvado, recurriremos al menú de la consola o del juego en cuestión, sin posibilidad de "dejar limpia" una partición de golpe.

Fríamente, la tarjeta no presenta ningún defecto y su precio es más que ajustado. Además, 30 bloques son más que suficientes para un usuario que "limpie" con regularidad las partidas que ya no utilice. Sin embargo, hay otras tarjetas (entre ellas, una de la propia Aplisoft) que ofrecen el doble de capacidad por poco más dinero y que cubrirán las necesidades del usuario durante bastante más tiempo. Todo es cuestión de saber qué necesitamos.

Los mejores

1º Clear Blue 4MB
2º Blaze 4MB
3º Mad Catz 1 MB
4º Memory Card Sony
5º Pelican 8X Genuine

- Precio: **1.790 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Mem. Card de 2 MB**
- Valoración: 

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES



→ BEATMANIA → CAPCOM GENERATIONS
→ BUST A MOVE 2 → JUNGLA DE CRISTAL 2
→ MUSIC 2000 → POINT BLANK 2

Action Man: Mission Xtreme

Compañía: Hasbro **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando.

↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

7 VALORACIÓN: Tiene un estilo similar a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

Army Men: Land, Sea, Air

Compañía: 3DO **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La vista cercana apuntando armas. El enfoque realista de la guerra.

↓ El control del soldado es nefasto. El "clipping" invade todo el juego.

5 VALORACIÓN: Aunque la idea es interesante, la mala realización técnica del juego, lo desmerece.

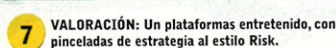
Asterix (heroes favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su mezcla de plataformas y estrategia a buen precio.

↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobretón.



7 VALORACIÓN: Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia al estilo Risk.

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Que no a todo el mundo le puede molar ejercer de Disck Jokey.

9 VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

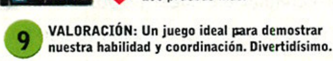
Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.



9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

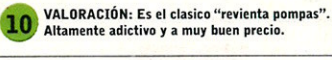
Bust A Move 2 (Value series)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

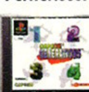
↓ Jugando solo se puede llegar a acabar relativamente pronto.



10 VALORACIÓN: Es el clasico "revienta pompas". Altamente adictivo y a muy buen precio.

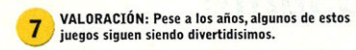
Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro Cd's con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 VALORACIÓN: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Crash Bash

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ El estreno de la simpática mascota de Sony en otro género.

↓ Jugando en solitario, el juego pierde gran parte de su atractivo.

7 VALORACIÓN: Este Crash se atreve con todo, y en este título lo mejor es el modo multijugador.

Danger Girl

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ La variedad de objetivos diferentes. Protagonizado por tres chicas.

↓ Solo se puede salvar partida al terminar las largas fases.

7 VALORACIÓN: Los variados objetivos a cumplir y el atractivo de sus personajes, enganchan a tope.

Dinosaurio

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El doblaje, la música y el modo cooperación de los 3 dinosaurios.

↓ El acabado gráfico es malo y la mezcla de géneros no convence.

5 VALORACIÓN: Lamentablemente, es uno de los grandes fiascos del momento. Para pasar el rato.

El libro de la selva

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Jugar con la alfombra de baile. El encanto de los personajes.

↓ En los niveles de dificultad bajos, el juego puede resultar algo corto.

7 VALORACIÓN: Un estupendo juego musical que busca la diversión de toda la familia.

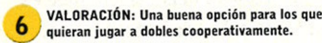
Gauntlet Legends

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Poder jugar en casa con este sencillo y divertido recreativo.

↓ Es pobre gráficamente y solo pueden jugar dos a la vez.



6 VALORACIÓN: Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

Ghoul Panic

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, P.

↑ El entrono gráfico, los giros de cámara y sus modos de juego.

↓ Es una copia descarada de *Point Blank*, pero sin llegar a su nivel.

7 VALORACIÓN: Si te gustó *Point Blank*, tienes que probar a jugar con *Ghoul Panic*.

MEMORY CARDS

Memory Card Sony

Distribuidora: Sony **Precio:** 1.990 ptas.

La tarjeta oficial es la más fiable del mercado y nunca da ningún tipo de problemas.



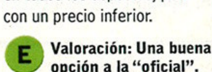
MB Valoración: Sólo tiene 15 bloques.



Mad Catz Mem. Card

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Es muy similar a la de Sony en todos los aspectos, pero con un precio inferior.



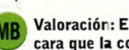
E Valoración: Una buena opción a la "oficial".



Blaze 4 MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 2.990 ptas.

Como la Piranha, también ofrece 60 bloques sin comprimir. Fácil de manejo.

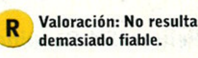


MB Valoración: Es algo más cara que la competéncia.

Memory 60 4 MB

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.490 ptas.

60 bloques sin comprimir es una opción interesante, sin embargo falla a veces. Cuidado.



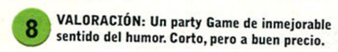
R Valoración: No resulta demasiado fiable.



Incredible Crisis
Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.



8 VALORACIÓN: Un party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.



Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer Jungla, y tiene algún problema técnico.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, este es sin duda tu juego.

Music 2000
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



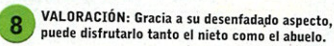
↑ La cantidad de sonidos incluidos, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere tiempo para llegar a controlar sus posibilidades.

-- VALORACIÓN: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

Point Blank 2
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de alguna prueba.



8 VALORACIÓN: Gracia a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo tanto el nieto como el abuelo.

Radikal Bikers
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

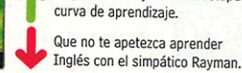


↑ Muy parecido a la maquina, e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como el arcade original.

7 VALORACIÓN: Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.

Rayman Jr. Inglés
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Muy educativo y con una estupenda curva de aprendizaje.
↓ Que no te apetezca aprender Inglés con el simpático Rayman.



6 VALORACIÓN: El juego incluye las reglas básicas de la gramática anglosajona. Sólo para peques.





Strider 2
Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Incluye la primera versión de *Strider* y tiene varios finales.
↓ Su vida jugable es muy corta y resulta demasiado facilón.

6 VALORACIÓN: Como buen arcade, proporciona diversión, pero en un corto periodo de tiempo.



Rugrats: Excursión al estudio
Compañía: Midway **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

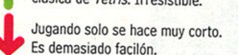


↑ Muchos niveles con estilo de minijuegos: golf, carreras...
↓ Puede hacerse algo corto, y tiene problemas con el control.

7 VALORACIÓN: Un juego para los más pequeños que también puede llegar a gustar a los mayores.

Tetris, un mágico desafío
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*. Irresistible.
↓ Jugando solo se hace muy corto. Es demasiado facilón.



7 VALORACIÓN: Es el *Tetris* ideal para los más jovencitos, sobre todo si juegan a dobles.

Time Crisis (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido lineal, puede perder interés.

8 VALORACIÓN: Un juego de pistola muy bueno, que enganchará a los seguidores del género.

True Pinball (Best of)
Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Juegos de Rol

LOS IMPRESCINDIBLES
→ FINAL FANTASY VII
→ FINAL FANTASY VIII
→ VAGRANT STORY

Alundra 2
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un RPG con una gran historia, un desarrollo variado y muy largo.
↓ Su principal defecto radica en no estar traducido. Una lastima.

7 VALORACIÓN: Sabrá enganchar tanto a los amantes de los juegos de rol como de la acción.

Vib Ribbon
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Tus CDs de música son niveles nuevos de juego. ¡Que original!
↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención.

7 VALORACIÓN: Un juego musical todo originalidad y diversión. además, no tiene fin.

Final Fantasy VII (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC




↑ Su inolvidable argumento, sus horas de juego, sus secretos...
↓ La dificultad de algunos momentos y algún fallo de traducción.

10 VALORACIÓN: Genial de principio a fin, sólo lo supera *FFVIII*, aunque no son incompatibles.

Final Fantasy VIII (Platinum)
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: El mejor juego de rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante...

Grandia
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

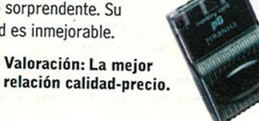


↑ Una gran historia con un absorbente argumento.
↓ Que esté en Inglés es una auténtica lastima.

8 VALORACIÓN: Una excelente alternativa a *Final Fantasy*, aunque deberás dominar el Inglés.

4 MB Real MC Piranha
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

60 bloques sin comprimir a un precio sorprendente. Su calidad es inmejorable.



E Valoración: La mejor relación calidad-precio.

Kuodelka
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Rinoa
—Contigo me siento segura... y feliz.

Vagrant Story
Compañía: Square **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

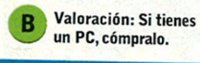


↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.
↓ Nos gustaría saber porque este pedazo de juego está en Inglés.

9 VALORACIÓN: Es un imprescindible de los RPG por su originalidad y brillantez técnica.

Dex Drive
Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar partidas en el disco duro de tu PC, y te puedes bajar partidas de Internet.




B Valoración: Si tienes un PC, cómpralo.

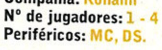
Vandal Hearts II
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: DS.



↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.
↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso.

7 VALORACIÓN: Encantará a los roleros que además tengan ansias de estrategia.

Suikoden II
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Es muy largo. Tiene 100 personajes y la historia engancha.
↓ Los gráficos parecen "antiguos" y la traducción tiene fallos.

8 VALORACIÓN: Un RPG que resulta tan largo como divertido, y está lleno de puzzles.



Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → ABE'S ODDYSEE → APE ESCAPE
- → CRASH BANDICOOT 3 → RAYMAN 2
- → SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN

Ape escape
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 VALORACIÓN: Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

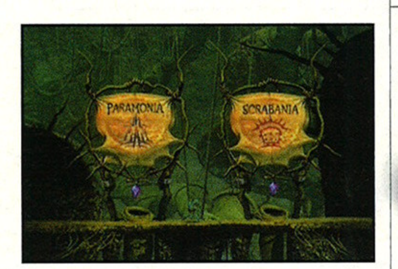
8 VALORACIÓN: Apto para todos los públicos, como la película. Es divertido y crea adicción.

Abe' Oddysee (Best of)
Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.



Bugs Bunny p.e.e.t. (héroes..)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones y curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en algún apuro.

7 VALORACIÓN: Esta particular visión del juego "tu la llevas" es ideal para jugar en compañía.

Muppet Monster Adventure
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Croc 2
Compañía: Fox Interc. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Si hay algo por lo que destaca especialmente es por su variedad.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

8 VALORACIÓN: Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

Pato Donald Cuac Attack
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



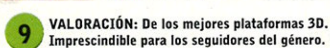
↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

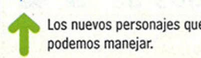


↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

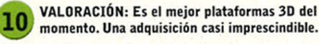


9 VALORACIÓN: De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.

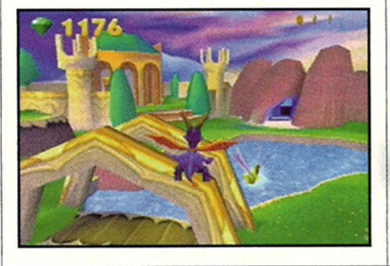
Spyro 3: El año del dragón
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



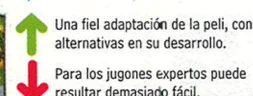

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.



10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento. Una adquisición casi imprescindible.



Tarzán (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una fiel adaptación de la peli, con alternativas en su desarrollo.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena de uno de los grandes éxitos de Disney.

The Grinch
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El doblaje es de los que quitan el hipo. Original y muy gracioso.
↓ Su trama es demasiado navideña y algunos escenarios son similares.

8 VALORACIÓN: Uno de los plataformas más frescos y originales de los últimos tiempos.

Tigger, tras un bote de miel
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



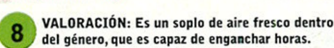
↑ Es un juego muy tierno, y hará las delicias de los más chiquitos.
↓ Como es lógico, a los más talluditos les parecerá monótono y fácil.

6 VALORACIÓN: Los personajes de Winnie Poo te encandilarán, y se puede jugar con tres amiguitos.

Tombi! 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas muy variado y con momentos cesternillantes.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta algo.



8 VALORACIÓN: Es un soplo de aire fresco dentro del género, que es capaz de enganchar horas.

Toy Story 2 (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y diversión de la película.
↓ Las cámaras no son fiables, pero tampoco molestan demasiado.

8 VALORACIÓN: Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → AMERZONE
- → EL DORADO
- → DRÁCULA RESURRECCIÓN

Amerzone
Compañía: Microids **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

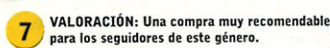
↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan a veces insoportables.

7 VALORACIÓN: Combina argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una opción interesante.

Drácula (Resurrección)
Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.
↓ Algunos puzzles resultan ser demasiado retorcidos.



7 VALORACIÓN: Una compra muy recomendable para los seguidores de este género.

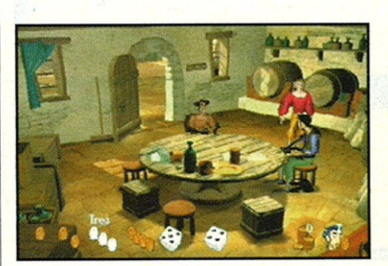


El Dorado
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.
↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

7 VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.



Buster and the Beanstalk
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de diez años.

7 VALORACIÓN: Una aventura ideal para los "peques". Resto de jugadores, abstenerse.

Versalles
Compañía: Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es mucho más rápido que *Atlantis* o *Egypt*. Poco más se puede decir.
↓ Más que una aventura, es un viaje interactivo por el palacio.

5 VALORACIÓN: Es un título denso, cuya mayor virtud es la recreación de los escenarios.

Aventuras de Acción

LOS IMPRESCINDIBLES



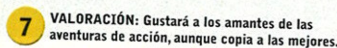
→ DINO CRISIS 2 → MEDIEVIL 2
→ METAL GEAR SOLID → PARASITE EVE II
→ RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL

Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas, y los tiempos de carga lentos.



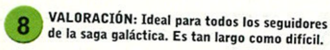
7 **VALORACIÓN: Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.**

La Amenaza Fantasma (class.)

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 2.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Fiel adaptación del ambiente y argumento de la película. Y a un precio…
↓ El desaroolo es demasiado lineal y el juego de cámaras engaña.



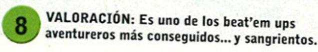
8 **VALORACIÓN: Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.**

Nightmare Creatures II

Compañía: Konami **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El horrible aspecto de las criaturas y el tétrico ambiente.
↓ El sistema de combate se reduce a un par de combos.



8 **VALORACIÓN: Es uno de los beat'em ups aventureros más conseguidos… y sangrientos.**

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.

9 **VALORACIÓN: Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.**

Dino Crisis (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La complejidad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

8 **VALORACIÓN: Es una aventura apasionante al estilo Survival Horror, pero más cerebral.**

Medievil 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su variado desarrollo y excelentes gráficos. ¡Te puedes quitar la cabeza!
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

9 **VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.**

Parasite Eve 2

Compañía: Square **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La calidad gráfica, la ambientación y las novedades.
↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

8 **VALORACIÓN: Los amantes de las aventuras de acción encontrarán un título innovador.**

Spiderman

Compañía: Activision **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.
↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

8 **VALORACIÓN: Spiderman protagoniza su primera aventura en PSX, con muy buen resultado.**

007 El mañana nunca muere

Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar a *Syphon Filter*, aunque es más corto.

8 **VALORACIÓN: Una estupenda opción para los que busquen acción, aventura y variedad.**

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura, este es una de las más atractivas del momento.**



Resident Evil 2 (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo y ambientación genial.
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **VALORACIÓN: Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.**

Silent Hill

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

8 **VALORACIÓN: Si quieres pasar miedo de verdad, y disfrutar de una aventura única. No lo dudes.**



Tenchu 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones…
↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 **VALORACIÓN: Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.**

A Sangre Fría

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN: Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.**

Metal Gear Solid

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ ¿Qué podemos decir de *MGS*? Compruébalo ahora mismo.
↓ Puede resultar corto, aunque os aseguramos que eso no importa.

10 **VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible para cualquier seguidor de la aventura y la acción.**



Resident Evil 3: Nemesis

Compañía: Capcom **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN: Un juego que debería estar en la juegoteca de todos los amantes de este género.**

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.
↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el mal control.

9 **VALORACIÓN: Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.**

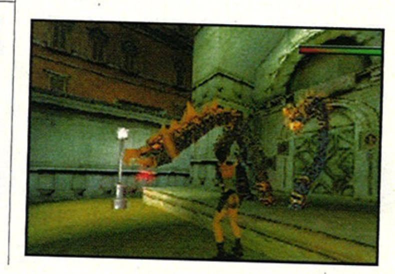
Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.**



JOYSTICKS

Arcade Stick Namco

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Este el el periférico que todo fanático de la lucha debería tener.

MB **Valoración: Sólo tiene función digital.**

Devastator

Distribuidora: Proein **Precio:** 4.595 ptas.

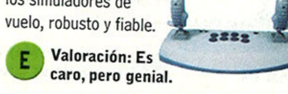
El mando es una pequeña maravilla en cuanto a calidad y movilidad.

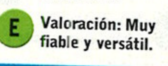
MB **Valoración: Pequeño, cómodo y a buen precio.**

Analog Stick

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Ideal para utilizar con los simuladores de vuelo, robusto y fiable.





E **Valoración: Es caro, pero genial.**

Eagle Max

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Dispone de multitud de funciones y botones para poder configurarlo.



E **Valoración: Muy fiable y versátil.**

Juegos de Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → EHRGEIZ
- → TEKKEN 3
- → STREET FIGHTER ALPHA 3

Bloody Roar 2 (Value Series)
Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

7 **VALORACIÓN:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

ECW Anarchy Rulz
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Podemos participar en un montón de estilos de combate diferentes.
↓ Muy parecido a los anteriores. La ECW no es conocida en España.

5 **VALORACIÓN:** Un simulador más de lucha libre con poco nuevo que aportar. Al menos es barato.

Fighting Force 2
Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

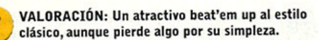
8 **VALORACIÓN:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.



Gekido
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.



7 **VALORACIÓN:** Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Jackie Chan Stuntmaster
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat´em up.
↓ Puede hacerse corto, ya que no es demasiado difícil.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas, que le da gran variedad.

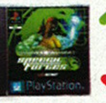
Jojo's Bizarre Adventure
Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



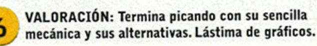
↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

Mortal Kombat Special Forces
Compañía: Midway **Precio:** 5.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

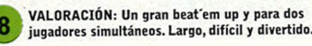


6 **VALORACIÓN:** Termina picando con su sencilla mecánica y sus alternativas. Lástima de gráficos.

Jedi Power Battles
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ Una fenomenal recreación de la película y un juego trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Street Fighter Alpha 3 (Value s.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 **VALORACIÓN:** Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.

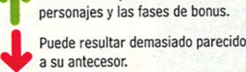
Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



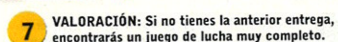
↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Street Fighter EX2 Plus
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El modo Excel, los diseños de los personajes y las fases de bonus.
↓ Puede resultar demasiado parecido a su antecesor.

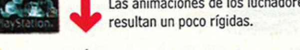


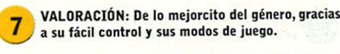
7 **VALORACIÓN:** Si no tienes la anterior entrega, encontrarás un juego de lucha muy completo.

WWF Smackdown 2!
Compañía: THQ **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.





7 **VALORACIÓN:** De lo mejorcito del género, gracias a su fácil control y sus modos de juego.





Estrategia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → DINO CRISIS 2
- → MEDIEVIL 2
- → METAL GEAR SOLID

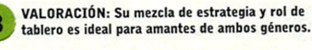


Front Mission 3
Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.



8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Rainbow Six (exclusive)
Compañía: Rebellion **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ El realismo, la precisión, los detalles, realmente increíble.
↓ Demasiados parámetros a configurar le restan jugabilidad.

8 **VALORACIÓN:** Una oportunidad única de hacerte con un clásico imprescindible.

Team Buddies
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

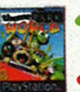
Theme Hospital
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



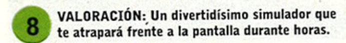
↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
↓ Que no te guste la simulación o que sus posibilidades te superen.

9 **VALORACIÓN:** Controlar todas las variables de un hospital puede absorber durante horas.

Theme Park World
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Worms Armageddon
Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS.



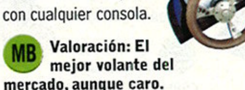
↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

5 **VALORACIÓN:** Es un juego que se llega a hacer irresistible si juegas con más amigos.

VOLANTES

ACT. Labs Racing
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 15.990 ptas.

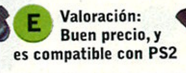
Con su sistema de cartuchos es compatible con cualquier consola.



MB **Valoración:** El mejor volante del mercado, aunque caro.

360 modena Ferrari
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.



E **Valoración:** Buen precio, y es compatible con PS2

Speedster
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 12.490 ptas.

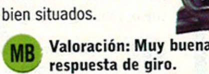
Parece un volante de verdad, pedales geniales y con palanca.

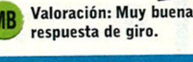


E **Valoración:** Es 100% compatible y muy realista.

Jordan Racing Wheel
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 9.990 ptas.

Diseño y materiales excelentes. Botones muy bien situados.





MB **Valoración:** Muy buena respuesta de giro.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

Colin McRae Rally 2.0

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V.



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Un exceso de popping y pixelación le roba la nota de 10 puntos.

9 **VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.**

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

8 **VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.**

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.

↑ Lo espectacular de los choques, el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo a la larga puede hacerse algo aburrido.

7 **VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.**

Driver (Platinum)

Compañía: GTI **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Su jugabilidad, su originalidad y la enorme diversión que provoca.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

10 **VALORACIÓN: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.**

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.



↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!
↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 **VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.**

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

↑ Gran calidad gráfica y muchas variables reales de la temporada.
↓ Demasiado parecido a *F1 2000*, es una simple actualización.

9 **VALORACIÓN: Si ya tienes *F1 2000*, éste no te va a aportar nada nuevo, aunque es el mejor.**

Formula 1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La temporada 2000 en un juego espectacular y emocionante.
↓ Le falta algo de fuerza como simulador y bailan las texturas.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.**

Grand Theft Auto 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego demasiado violento y soso a nivel gráfico.

7 **VALORACIÓN: No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.**



Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.

↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?**

Micro Maniacs

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Lo divertido que son los circuitos y lo bien hechos que están.
↓ A los personajes se les echa en falta una mayor variedad.

7 **VALORACIÓN: Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.**

Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V.



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.
↓ Exceso de popping y que se haya quitado el editor de circuitos.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos que hay en el mercado y resulta variado.**

NFS V: Porsche 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.

↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.**

RC de go!

Compañía: Acclaim **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Muy divertido y original y con un estupendo apartado gráfico.
↓ Si no te gusta demasiado el mundo del radio control...

8 **VALORACIÓN: Un soplo de aire fresco en el género, sorprendente y muy divertido.**

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.**

Road Rash Jailbreak

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT.

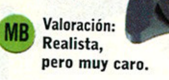


↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento gráfico.
↓ Puede resultar muy monótono si juegas solo. Tiene algo de popping.

7 **VALORACIÓN: Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.**

Formula Race Pro

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

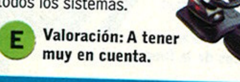


Realista y sólido, con gran calidad pero sin vibración.

MB **Valoración: Realista, pero muy caro.**

McLaren

Distribuidora: Acclaim **Precio:** 11.990 ptas.



Diseño atractivo, con freno de mano y compatible con todos los sistemas.

E **Valoración: A tener muy en cuenta.**

Sno-Cross Championship

Compañía: UDS **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, AC.



↑ La buena sensación de pilotaje, el editor de circuitos.
↓ Sólo compites contra tres rivales. Se abusa mucho del efecto niebla.

7 **VALORACIÓN: Un título apetecible con una alta jugabilidad. Sus pequeños fallos son perdonables.**

Teleñecos Racemanía

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, DS.

↑ Resulta variado y divertido, tiene muchos personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es algo simple y es muy fácil ganar.

7 **VALORACIÓN: Es un divertido juego de carreras y quienes más lo van a disfrutar son los peques.**

Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS.



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad se podía haber ajustado un poco mejor...

10 **VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.**

V-Rally 2 (precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.

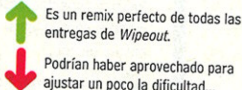
↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 **VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.**

Wipe3out (Especial Edition)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.





↑ Es un remix perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 **VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.**



Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ FIFA 2001 → ISS PRO EVOLUTION
→ KNOCKOUT KINGS 2001 → NBA LIVE 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te compensa.

Barça Manager 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tiene los clubes reales y sus elevados tiempos de carga.

7 **VALORACIÓN:** Tiene más fuerza que *Premier Manager*, pero no llega a *Manager de Liga*.

Cool Boarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

6 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Espn Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC.

↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Lo único malo que tiene este juego es no jugar a él. Cómpralo ya.

10 **VALORACIÓN:** El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Grind Session

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está en la línea *Tony Hawk*, aunque con nuevas modalidades.
↓ No supera a *Tony Hawk 2* y los escenarios son algo pequeños.

8 **VALORACIÓN:** Un gran juego de skate, aunque queda por debajo del maestro: *Tony Hawk 2*.

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.

8 **VALORACIÓN:** *Sydney 2000* aporta más variedad, aunque las pruebas son menos reales.

Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Mike Tyson Boxing

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El modo Mundial, uno de los pocos puntos brillantes del juego.
↓ Los combates no llegan a ser tan intensos como en *KO Kings*.

6 **VALORACIÓN:** No aporta nada al género del boxeo. Mejor *Knockout Kings 2001*.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **VALORACIÓN:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.





Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen una juego muy interesante.

Tony Hawk's pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.

Sydney 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT.

↑ Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo normal.
↓ No es tan bueno en gráficos como *Track & Field 2*, cargas lentas.

9 **VALORACIÓN:** Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.

Tiger PGA Tour 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La calidad gráfica, movimientos, los modos de competición
↓ Cuesta un poco cogerle el truquillo a los mandos.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de golf del momento, si te gusta este deporte, hazte con él.

Tony Hawk's (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.
↓ No poder competir directamente contra otros skaters.

8 **VALORACIÓN:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor.



Trick'n Snowboarder

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

6 **VALORACIÓN:** Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

VARIOS

Ratón Samurai

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Ideal para disfrutar a tope de las aventuras gráficas y los juegos de estrategia.

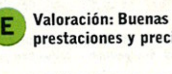



E **Valoración:** Buena relación calidad/precio.

RGB Piranha

Distribuidora: Sony **Precio:** 1.990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

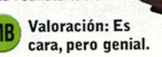
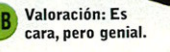


E **Valoración:** Buenas prestaciones y precio.

Freestyler Board

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 14.990 ptas.

Disfruta al máximo del skate y el snow con esta realista tabla.

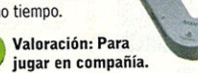



MB **Valoración:** Es cara, pero genial.

Memory Card Sony

Distribuidora: Sony **Precio:** 3.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.

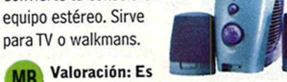


MB **Valoración:** Para jugar en compañía.

Sound Station

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.000

Convierte tu consola en un equipo estéreo. Sirve para TV o walkmans.

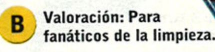
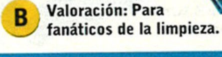


MB **Valoración:** Es caro, pero de gran calidad.

Kit de limpieza

Distribuidora: Adelar **Precio:** 1.490 ptas.

Para tener impecables los CDs. Los limpia a fondo con productos adecuados.

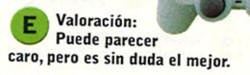



B **Valoración:** Para fanáticos de la limpieza.

ANALÓGICOS

Memory Card Sony
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.



E **Valoración:** Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor.

Mad Catz Dual Force
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.300 ptas.

Los sticks son compatibles con los modos analógico y digital. Buena respuesta.

E **Valoración:** Más prestaciones que el Dual Shock, menos calidad.

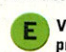
Shock 2 Infrarrojos
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El único pad analógico sin cables. Compatible con todos los modos.

E **Valoración:** El mejor inalámbrico, 100% compatible.

Memory Card Sony
Distribuidora: Netac **Precio:** 2.990 ptas.

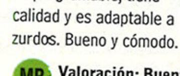
Un mando cómodo, de gran calidad y con sticks 100% compatibles.



E **Valoración:** Une prestaciones y precio.

Memory Card Sony
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Es programable, tiene calidad y es adaptable a zurdos. Bueno y cómodo.



MB **Valoración:** Buena relación Calidad/precio.

Memory Card Sony
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 4.500 ptas.

Detecta el movimiento de los brazos, es programable y su calidad general es alta.



MB **Valoración:** Una original opción.

Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES
- → COLONY WARS 3
- → MEDAL OF HONOR U.
- → SILENT BOMBER

El mundo nunca es suficiente
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC.

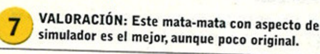
↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Es muy divertido y "pica" para que sigamos jugando. Una buena aventura.

Ace Combat 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido a la entrega anterior.

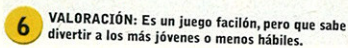


7 **VALORACIÓN:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

Army Men: Air Attack
Compañía: 3DO **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es demasiado sencillo.

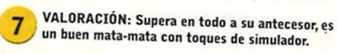


6 **VALORACIÓN:** Es un juego facilón, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

G-Police 2: Weapons of Justice
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

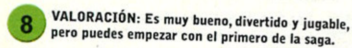


7 **VALORACIÓN:** Supera en todo a su antecesor, es un buen mata-mata con toques de simulador.

Medal of Honor Underground
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



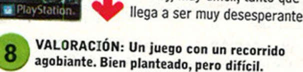
8 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.



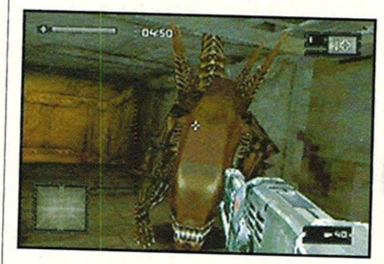
Alien Resurrección
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.



8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.



Medal of Honor (Platinum)
Compañía: EA **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de Quake II, el mejor shoot´em up.

9 **VALORACIÓN:** Un fabuloso juego subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



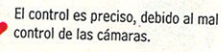
↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

Terracon
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El juego rezuma acción por los cuatro costados. Muy divertido.
↓ El control es preciso, debido al mal control de las cámaras.

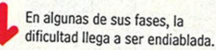


7 **VALORACIÓN:** Una buena opción para los que busquen un juego con mucha acción.

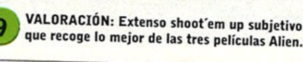
Alien Trilogy (Value Series)
Compañía: Acclaim **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



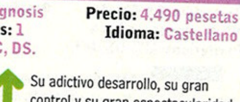
↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ En algunas de sus fases, la dificultad llega a ser endiablada.



9 **VALORACIÓN:** Extenso shoot´em up subjetivo que recoge lo mejor de las tres películas Alien.

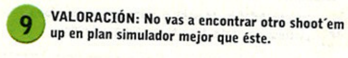


Colony Wars 3: El sol rojo
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su gran espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.



9 **VALORACIÓN:** No vas a encontrar otro shoot´em up en plan simulador mejor que éste.



Armorines
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **VALORACIÓN:** Es una gran opción dentro del género de los shoot´em up subjetivos.

Eagle One (Value Series)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ El excelente control del Harrier y las posibilidades que aporta.
↓ Gráficamente es bastante inferior a *Ace Combat 3* y es un poco soso.

6 **VALORACIÓN:** Es la única alternativa a la saga *Ace Combat* y la supera sólo en variedad.

Silent Bomber
Compañía: Virgin **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC.



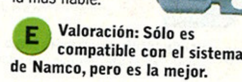
↑ Muchos puntos fuertes. El sistema de control, el doblaje...
↓ La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

8 **VALORACIÓN:** Un cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.

PISTOLAS

G-Con Namco
Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

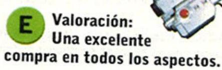
Tiene pocas opciones, pero es la más fiable.



E **Valoración:** Sólo es compatible con el sistema de Namco, pero es la mejor.

Avenger Pro
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Es la más completa, por prestaciones, fiabilidad y precio.



E **Valoración:** Una excelente compra en todos los aspectos.

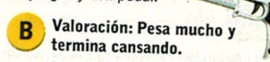
PK7 Light Gun
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, manejable y fiable, incluye vibración y es 100% compatible.

MB **Valoración:** Una pistola a tener en cuenta.

Memory Card Sony
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 8.990 ptas.

Grande y espectacular, compatible con todos los juegos y con pedal.



B **Valoración:** Pesa mucho y termina cansando.

PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES



→ DEAD OR ALIVE 2 → FIFA 2001
→ INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
→ RIDGE RACER V → TEKKEN TAG TOURNAMENT

Aqua Aqua: Wetrix 2

Compañía: SCI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un puzzle fresco e innovador, con un divertido modo de dobles.

↓ Sus modos de juego son muy parecidos y es algo complejo.

6 **VALORACIÓN:** Puzzle atractivo y original, aunque un poco complejo. Bien de precio.

Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras..

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

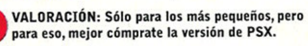
Dinosaurio

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La combinación de los tres personajes. El doblaje.

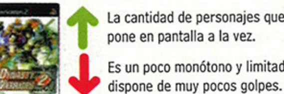
↓ La escasa calidad gráfica. Su sistema de control.



4 **VALORACIÓN:** Sólo para los más pequeños, pero para eso, mejor cómprate la versión de PSX.

Dynasty Warriors 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC.



↑ La cantidad de personajes que pone en pantalla a la vez.

↓ Es un poco monótono y limitado, y dispone de muy pocos golpes.

7 **VALORACIÓN:** Bajo su interesante apartado gráfico se esconde un título repetitivo.

Espn X-Games Snowboarding 2

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.

↑ Todo, gráficos, sonido, animaciones, modos de juego...

↓ Que no te gusten los juegos de snowboarding.

9 **VALORACIÓN:** Este juego es a PS2, lo que *Tony Hawk* fue en PlayStation. Todo un "juegazo".

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La alta resolución gráfica del juego. La parada en boxes.

↓ Es una réplica de la versión PSX y se ha eliminado un modo de juego.

6 **VALORACIÓN:** Con más resolución y un par de detalles nuevos, sin estar mal, no sorprende.

Fantavision

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La cantidad y calidad de efectos de luz. Su sencillo sistema de juego.

↓ Sus 9 niveles se hacen bastante cortos y tanta explosión aburre.

6 **VALORACIÓN:** Una idea completamente original pero que parece orientada a los gustos japoneses.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.

↓ Apenas tiene novedades jugables, si se compara con la versión PSX.

8 **VALORACIÓN:** Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT.



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las escenas de combate. Las variables "políticas".

↓ Imperdonable que esté en ingles. No es demasiado largo.

7 **VALORACIÓN:** Es un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia.

NHL 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sus impresionantes gráficos y la ambientación de los partidos.

↓ Lo mismo de siempre, ¿a alguien le interesa el hockey sobre hielo?

6 **VALORACIÓN:** Muy bien realizado, pero es una lástima que este deporte no tenga afición.



Orphen: Scion of Sorcery

Compañía: Activision **Precio:** 11.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

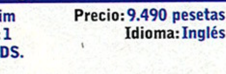


↑ La cuidada calidad gráfica en las escenas de combate.

↓ Según avanzas en el juego, se va haciendo cada vez más tedioso.

6 **VALORACIÓN:** Se nota que es un RPG de primera generación en PS2, no está muy bien conseguido.

RC Revenge Pro



Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La calidad de los escenarios, los distintos tipos de armas...

↓ Tras un rato de juego, se vuelve demasiado monótono y repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Sin aportar nada nuevo, no deja de estar entretenido y de ofrecer mucha diversión.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Ser más de lo mismo, aunque esta vez esté mejor hecho.

8 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para uno solo, acaba siendo repetitivo.

Ridge Racer V

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El nefasto modo para dos jugadores, los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

↑ Ser un francotirador para acabar con un situación de peligro.

↓ Pocas opciones de juego. Te lo acabas en menos de 3 horas.

5 **VALORACIÓN:** Es un típico juego de disparos, aunque no puedes utilizar una pistola.

Smugglers Run

Compañía: RockStar **Precio:** 11.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Los accidentados terrenos en los que transcurre el juego.

↓ Casi todas las misiones consisten en lo mismo.

7 **VALORACIÓN:** Una realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC.



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

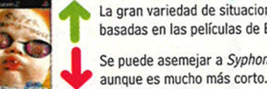
↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Super Bust A Move

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

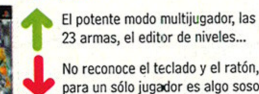
↓ Se puede asemejar a *Syphon Filter*, aunque es mucho más corto.

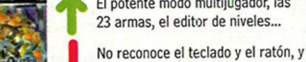
8 **VALORACIÓN:** Una estupenda opción para los que busquen acción, aventura y variedad.

Timesplitters

Compañía: Eidos **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.







↑ El potente modo multijugador, las 23 armas, el editor de niveles...

↓ No reconoce el teclado y el ratón, y para un sólo jugador es algo soso.

6 **VALORACIÓN:** Si vas a jugar acompañado es un título que da mucho de sí, pero para uno sólo...





Esmérate y resuelve estos Pasatiempos si quieres ganar uno de los *25 Dino Crisis 2* que **Virgin** y **PlayManía** sortearemos entre todos los que nos enviéis las soluciones correctas. Ánimo, que no es tan difícil.

HUMOR





ORDENA Y NOMBRA

VAS A DEMOSTRAR QUE ERES UN EXPERTO EN DINOSAURIOS SI ERES CAPAZ DE RECONOCER LAS SILUETAS Y ORDENAR LOS NOMBRES EN LOS CUADROS. ÁNIMO, EL PREMIO MERECE LA PENA.



1- RTOPVEILOCAR

2- YROADCTLOPET

3- OTSGOESIRUA

4- OBOORNSAUTIR

5- PSORETIACRT

6- NOOYTANRISURA

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Dino Crisis 2* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de enero de 2001 y el 25 de febrero de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Virgin y Hobby Press.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

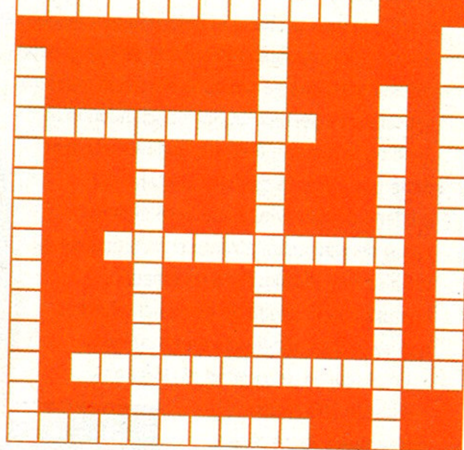
Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....



CRUZADA SAÚRICA

SI DE VERDAD QUIERES ADELANTARTE EN ESTA PELIGROSA AVENTURA DEBERÁS CONOCER A FONDO TODAS Y CADA UNA DE LAS ESPECIES QUE TE ENCONTRARÁS. Veamos si eres capaz de completar esta cruzada con los nombres de las 10 especies sáuricas.



Los nombres son: TOROSAURIO, VELOCIRAPTOR, STEROPODON, STEGOSAURIO, TYRANNOSAURIO, ALLOSAURIO, ANKYLOSAURIO, PLATEOSAURUS, BRACHIOSAURUS, PETEINOSAURIO

TEST JURÁSICO

Y AHORA DEBERÁS CONCENTRARTE Y RELLENAR ESTE TEST SOBRE DINOSAURIOS Y SUS TÉRMINOS CORRECTAMENTE.



CROPOLITOS
- ❑ Crías de dinosaurio.
- ❑ Descendientes de dinosaurios.
- ❑ Excrementos fosilizados.

FÓSIL
- ❑ Ave que vivió en el cretáceo.
- ❑ Instrumento hecho con piedra.
- ❑ Restos conservados en la roca.

HADROSAURIO
- ❑ Dinosaurio con pico de pato.
- ❑ Saurópodo que vivía en el agua.
- ❑ El único de los dinosaurios que aún vive.

PODOCARPIO
- ❑ Mitad ave, mitad reptil.
- ❑ Enormes árboles del cretáceo.
- ❑ Primera fase del desarrollo humano.

BÍPEDO
- ❑ Insecto que anda por el agua.
- ❑ Criatura de dos patas.
- ❑ Dinosaurio que tenía 2 grandes antenas.

PTERODÁCTILO
- ❑ Reptil volador de gran tamaño.
- ❑ Primer mamífero conocido.
- ❑ Alga marina del periodo crustáceo.

PLAYSTATION • SONY • Rol

El rol se pone su traje de los domingos

LEGEND OF DRAGOON

Si os gustan los RPG, este mes tenemos ocasión de presentaros uno de los más esperados de los últimos tiempos, descontando, eso sí, *Final Fantasy IX*.

Sony vuelve a la carga y prepara de nuevo el asalto y asedio al género de rol. Anteriormente ya lo habían intentado con su *Legend of Legaia*, aunque en aquella ocasión el marcado carácter infantil del título y un apartado técnico mejorable, le apartaron del estrellato.

En estos momentos, se encuentran preparando otra "leyenda", aunque esta vez estará dedicada a un los poderes mágicos de un misterioso dragón. Lo primero que nos ha sorprendido cuando hemos probado la beta a la que hemos tenido acceso, es la apabullante calidad de sus escenas cinemáticas, que ya desde la intro dan muestras sobradas de perfección, introduciéndonos de lleno en la historia de Dart, un jovencito que tiene que sufrir la destrucción total del poblado donde vivía, y que será el único capaz de vengar tal afrenta enfrentándose al tiránico Rey Razing. Para tal empeño, contará con la ayuda de otros ocho héroes que se le irán añadiendo en el camino.

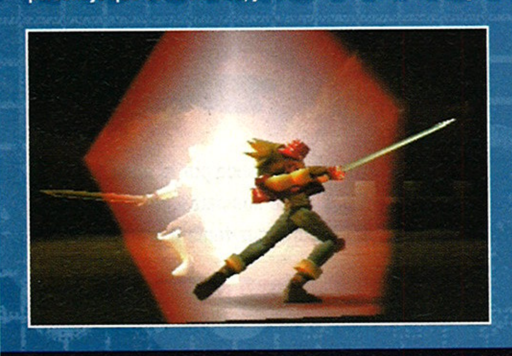
En el mundo de *Legend of Dragoon* habitarán 108 razas diferentes y la mecánica del juego guardará mucho parecido con *Final Fantasy VII*, aunque será algo más sencilla que esta última, ya que sólo contaremos con cuatro botones de acción para los combates en tiempo real. Eso sí, las posibilidades de las batallas serán amplias, ya que podremos invocar numerosos ataques especiales como el increíble "espíritu del dragón", y se habilitará una opción para combinar ataques de dos personajes a un mismo tiempo. Además, se ha ideado un sistema original de contraataque pulsando un botón en determinados momentos, aunque habrá que esperar a la versión definitiva para ver si da de sí todo lo que los programadores esperan de ello. En su contra, podemos contaros que el juego parece que va a cojear en algunos aspectos, como la gran cantidad de tediosos combates intermedios con enemigos de poca entidad. Tampoco parece que vaya a ayudar mucho la falta de gancho de la historia, ya que la espectacularidad en ocasiones, se basa únicamente en los imaginativos escenarios prerenderizados, y en un apartado gráfico soberbio, pero que deja un poco de lado la jugabilidad. No obstante, el juego aún está muy verde, y esperamos que todo esto quede solucionado en la versión definitiva en castellano. Esperamos ansiosos más noticias de este nuevo título, que amenizar la espera de *FFIX*. Paciencia.

Primera impresión: 



Los ataques especiales.

Uno de los momentos estelares del juego,serán los ataques especiales del personaje que controlamos, y también los de los enemigos. Aunque sólo dispondremos de un botón de ataque, el menú desplegable que surgirá, nos permitirá efectuar combos combinables con contraataques, en un despliegue gráfico de color fantástico.







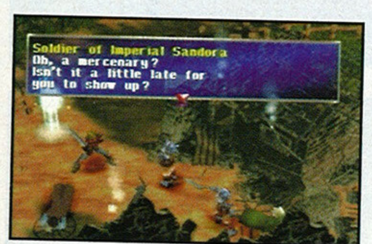


La calidad de las escenas cinemáticas brillará a gran altura a lo largo de todo el juego.



Este es el menú principal desde el cual tendremos acceso a todas las posibilidades de defensa y ataque de nuestro personaje.





Aunque la beta que hemos probado estaba íntegramente en Inglés, estamos convencidos que al final llegará traducido al castellano.



La realización técnica de los escenarios y fondos dentro del juego será bastante elevada.



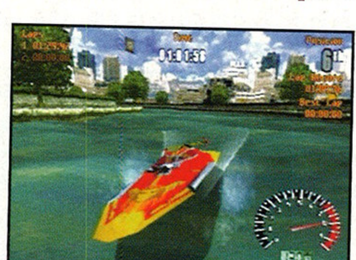
Aquí tenéis el cuartel general del Rey Razing. Algunos enemigos serán duros de pelar, y habrá que tener nivel suficiente para derrotarlos.

PLAYSTATION • PROMETHEAN • Velocidad

Volando sobre el agua

AQUA GT

¿Has soñado alguna vez con pilotar una lancha fuera borda de altas prestaciones? Pues estás de suerte...







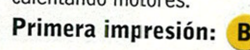
Este título, que en breve engordará el listado de juegos para la consola de Sony, nos propondrá frenéticas carreras de lanchas propulsadas por dos potentes motores de competición sobre las aguas de los canales de Amsterdam, o del río Támesis en Londres. La idea resulta apetecible ya de por sí, pero más aún, cuando parece que su realización técnica va a estar a gran altura. Las lanchas respetarán bastante bien las leyes de la física, y los saltos de las embarcaciones sobre el agua resultarán muy espectaculares, aunque harán que nos resulte complicado cogerle el tranquillo en las primeras partidas. Pero tranquilos, porque el control será de lo más asequible, y estará bien estudiado, para que todo el mundo pueda disfrutar de lo lindo con la sensación de velocidad que estos potentes bólidos flotantes nos pueden ofrecer. Por supuesto, contaremos con la opción para dos jugadores a pantalla partida.

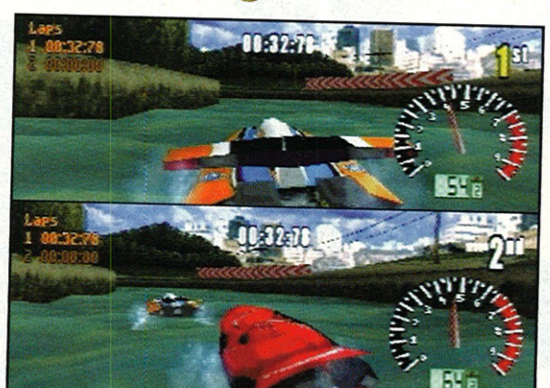


En el lado negativo, es verdad que se aprecia un excesivo popping en los laterales del recorrido, sobre todo en los monumentos importantes que aparecen de la nada en los fondos. Y es que resulta extraño encontrarse de repente con el Parlamento Londinense justo en la proa de nuestra lancha, cuando hace un par de segundos no había nada. Pero esperamos que este defecto sea corregido en la versión definitiva, que os comentaremos en breve en estas mismas páginas. Hasta entonces, id calentando motores.





Primera impresión: 



El modo para dos jugadores no presentará ralentizaciones, permitiendo que nos metamos de lleno en frenéticos "piques" con un amigo.



Algunas imágenes de las repeticiones nos ofrecerán vistas de nuestra lancha surcando las aguas a velocidades de vértigo.

PLAYSTATION • SONY • Aventura de acción

Misión: salvar la Tierra

C-12 FINAL RESISTANCE

La Tierra, por enésima vez, ha sido arrasada por las hordas alienígenas, y sólo un grupo de aguerridos soldados ha podido sobrevivir. El desarrollo de unos implantes cibernéticos parece ser la última esperanza de la humanidad...

Bajo este, a primera vista, manido argumento se esconde *C-12*, uno de los últimos y más prometedores títulos del estudio de Sony en Cambridge, los creadores de la saga *Medievil*, para PlayStation. Obviamente, su despedida en PlayStation va a ser sonada, ya que *C-12* tiene muchas papeletas para convertirse en una de las primeras grandes aventuras de acción del nuevo milenio, por numerosas razones.

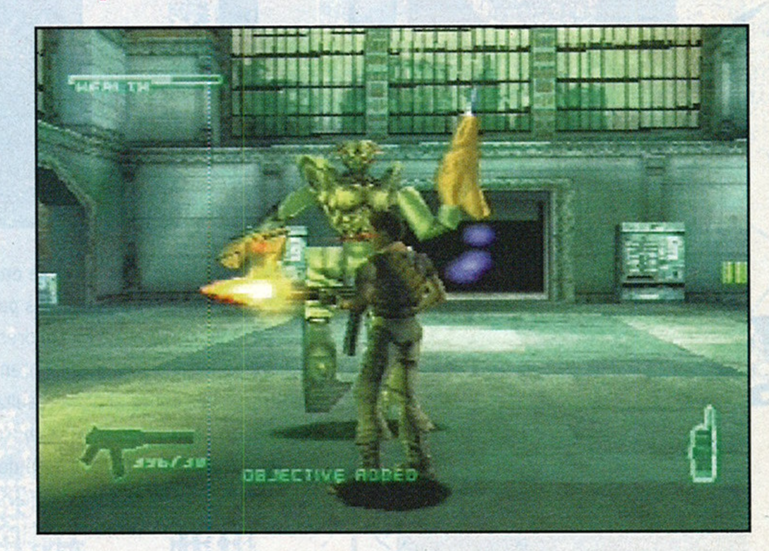
En esencia, *C-12* va a ser un juego de acción, en el que deberemos acabar con todos los enemigos que salgan a nuestro paso. Pero además, *C-12* también va a contar con elementos propios de otros géneros, como la aventura (tendremos a nuestra disposición numerosos movimientos, como trepar, agacharnos...) e incluso de algunos de los juegos más exitosos de todos los tiempos, como por ejemplo *Metal Gear Solid*, del que va a heredar el concepto "infiltración" o lo que es lo mismo, pasar desapercibido en algunos momentos. Por si todo esto fuera poco, el juego se estructurará en misiones y pequeños objetivos, por lo que no todo se reducirá a machacar persistentemente el botón de disparo.

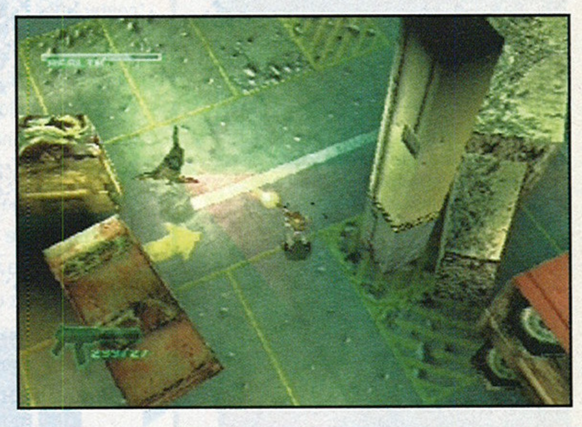
Si su planteamiento os parece atractivo, esperad a ver sus gráficos. *C-12* pondrá en pantalla uno de los apartados visuales más sólidos de la historia de PlayStation, y si se corrigen algunos pequeños fallos, podríamos estar hablando incluso del heredero estético de *Metal Gear Solid*, algo que como sabéis no está al alcance de todos los juegos. Buena parte de la culpa la tendrán el acabado de los personajes y los escenarios, que prometen ser de excelente calidad, así como la variada gama de texturas y tonalidades que define cada rincón de los escenarios.

Por último, tampoco faltarán otro tipo de elementos propios del género, como pueda ser un variado e imaginario arsenal, con armas blancas y de fuego, una perspectiva de francotirador y una serie de ítems especiales, como un poderoso escudo.

A la vista de todos estos elementos, parece que el año 2001, y por ende, el siglo y el milenio, van a empezar con mucha más fuerza de la esperada para los usuarios de PlayStation.

Primera impresión: MB





A diferencia de otras aventuras, la cámara siempre se situará en la posición que sea más ventajosa para el jugador.



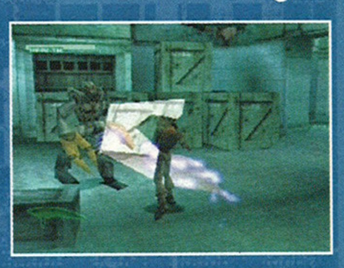
El protagonista, este tío tan guapetón, es un hombre mejorado con implantes cibernéticos.



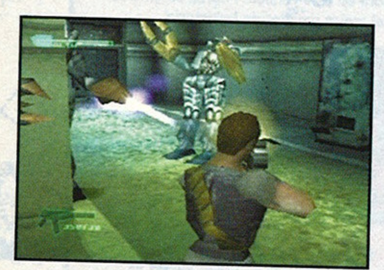
Gracias a una vista subjetiva, podremos apuntar con toda exactitud.

No faltará de nada, como en las gran

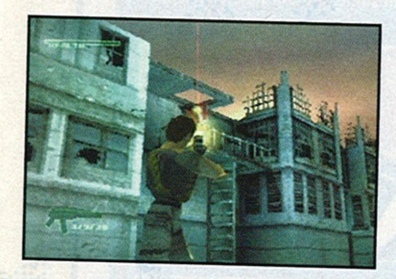
Al igual que ha sucedido en algunos de los mejores juegos de PlayStation, como pueda ser el inimitable *Metal Gear Solid*, *C-12* será una perfecta combinación de distintos géneros, en el que tendrán cabida todo tipo de situaciones, pero con una prevalencia clara de la aventura, la acción y la investigación. Por lo que hemos jugado, tiene muy buena pinta.

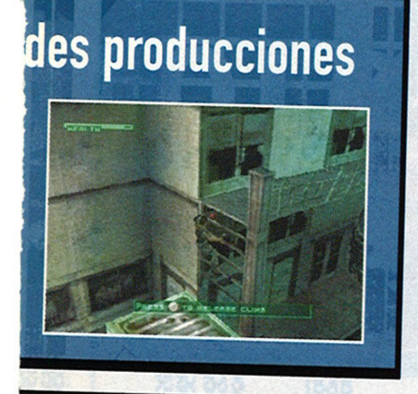












VIRGIN • Aventura gráfica

El vampiro viajará a Londres

DRÁCULA 2

Virgin despertará al Conde en una nueva e inquietante aventura gráfica, al estilo más clásico del género.

La trama de esta nueva aventura se situará inmediatamente después de los hechos acaecidos en *Drácula Resurrección*. Por aquel entonces, Jonathan Harker consiguió rescatar de las garras del sanguinario Conde a su amada esposa, aunque la sangre de ella quedó contaminada por la del "no-muerto". Ahora Drácula les va a perseguir hasta el corazón de la brumosa capital londinense, para tomarse decidida revancha de la última humillación que sufrió en su propio castillo, y para recuperar a la que él considera su concubina perfecta.



Con este punto de partida tan inquietante, los chicos de Virgin están preparando el retorno a PlayStation del habitante de Transilvania más famoso de la historia.

La mecánica del juego no va a variar en absoluto, y nos vamos a encontrar con una aventura gráfica en estado puro, con multitud de habitaciones y localizaciones a recorrer. Los puzzles tendrán una especial relevancia en este nuevo episodio, y no porque vaya a haber muchos, sino por que su dificultad va a ser endiablada, exigiendo de nosotros que pongamos a funcionar a toda máquina nuestras neuronas.

Este es el inventario de objetos. Buscar la ubicación adecuada de cada uno de ellos, será una de nuestras tareas principales.

Otra cosa que va a cambiar será la aparición del mítico Conde, ya que esta vez, y a diferencia de la primera aventura en la que no se le veía el pelo hasta el final, aparecerá desde los primeros momentos e intentará derrotarnos por todos los medios.

La calidad de las CGs intercaladas en el desarrollo será asombrosa, y se agradecerán muy mucho, para descansar de las pantallas estáticas al estilo *Myst*, que poblarán todo el juego.

En espera de que Drácula desembarque a orillas del Támesis, os dejamos con esta imágenes y con la promesa de que ésta puede ser una gran aventura gráfica.

Primera impresión:





La mujer de nuestro personaje ha quedado infectada con la sangre del vampiro. Será indispensable buscarle una cura rápida.



Aquí tenéis al Conde Drácula, iros acostumbrando a su cara, porque le vais a ver hasta en sueños.

PLAYSTATION 2 • EA SPORTS • Deportivo

¡Mamma mía... esto sí que es baloncesto!

NBA LIVE 2001

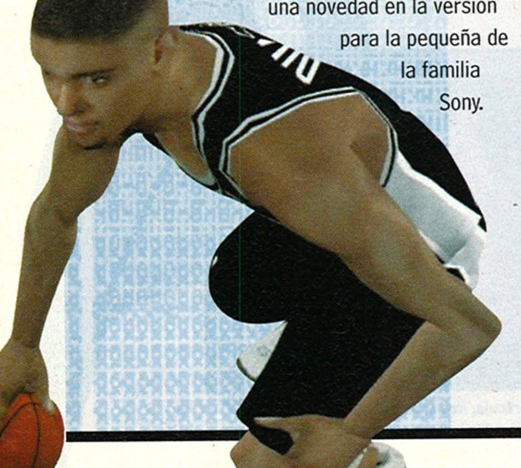
Electronic Arts ultima la versión PS2 de su laureado y espectacular simulador de basket.

Poco a poco van llegando a PS2 los lanzamientos estrella de las mejores compañías. Dentro de muy poco vamos a poder admirar el título de EA Sports que recoge toda la esencia y espectacularidad de la NBA, por supuesto nos estamos refiriendo a *NBA Live 2001*.

Para que os hagáis una idea de lo que nos espera, os podemos adelantar que esta versión guardará en su interior uno los mejores modelados faciales que hemos visto hasta el momento, y eso sin contar con las impresionantes animaciones que mostrarán los jugadores en la cancha. Parece que poco a poco los programadores le van cogiendo el aire a la nueva plataforma. Y nosotros encantados, desde luego.

Para la ocasión, el juego contará con todas las plantillas de la mejor liga de basket del mundo completamente actualizadas, y así de este modo, podremos contar con Chris Webber en las filas de Sacramento Kings, o con Gary Payton en los Seattle Supersonics, por poner un par de ejemplos.

En cuanto a modos y esquemas de juego, guardará una semejanza absoluta con el juego de PlayStation, claro está, sin contar con su superior calidad gráfica. Aunque se ha mantenido el uno contra uno con Michael Jordan como rival, parece que se han olvidado del modo de juego en el que ganaban extras mediante retos, y que supuso una novedad en la versión para la pequeña de la familia Sony.



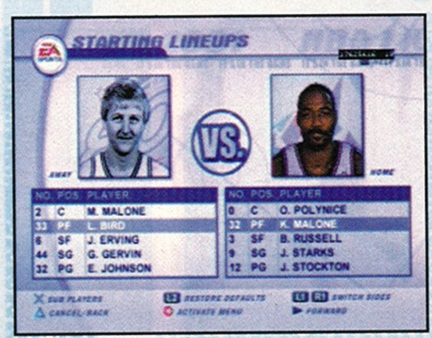
Esperemos que finalmente se incluya también.

Sin embargo, como comentábamos antes, es el apartado técnico el que os dejará con un hilillo de babilla escurriendo por la comisura de la boca desde el mismo momento que introduzcáis el juego en la consola. Los nuevos movimientos de los jugadores en el poste bajo, los imparables mates, la suavidad de las acciones en los desmarques, las animaciones de los banquillos, las repeticiones desde varios ángulos, el tremendo parecido con los jugadores reales, los... ufff, nos quedamos sin respiración. Y tenemos que tener en cuenta que lo que hemos probado era una versión Alpha, es decir, que aún está en sus primeras fases de programación. No queremos pensar en lo que nos esperará cuando el juego esté totalmente terminado.

Os prometemos que en un próximo numero os iremos desvelando más detalles sobre este prometedor título.

Primera impresión: E





Todas las estrellas actuales y también las del pasado, estarán a tu disposición en la versión definitiva del juego.



El "1 contra 1" con Jordan se mantendrá en esta versión. Podrás elegir a tu jugador favorito para retar al que fue el mejor jugador de la historia.

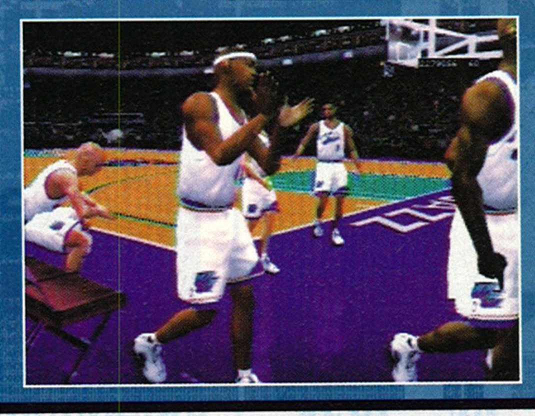


Jugarte un triple en un momento determinado, te podrá sacar de algún apuro. Y más si solo te quedan dos segundos de posesión.

Real como la vida misma

Las animaciones de esta versión rozarán la perfección total. Los mates y acciones destacadas, gozarán de un movimiento en pantalla fluido, siempre visto desde el ángulo de cámara más espectacular. La técnica de captura de movimientos cada día está más perfeccionada, y el grado de realismo que se alcanzará en *NBA Live 2001* os dejará con la boca abierta.

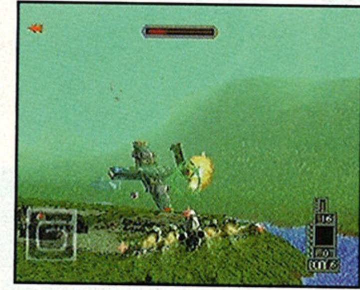




3DO • Shoot'em up

Volando voy, volando vengo

WDL WAR JETZ





Infiltrarnos en arriesgadas misiones en Panamá o Tailandia, para desbaratar los planes de algún malvado de turno, puede ser una buena idea para nuestros ratos de ocio. Y esto es precisamente lo que nos propone 3DO, que nos sentará a los mandos de unos cuantos aviones de combate repletos de todo tipo de armamento para arrasar con todo lo que se mueva en pantalla.

Sin embargo, las buenas ideas se pueden ir al traste si no se pone el suficiente empeño en dotar al juego de una jugabilidad ajustada. Esto viene al caso, ya que en la beta que hemos probado, este *WDL War Jetz* presenta un deficiente control de nuestro avión, y una falta total de realismo en las colisiones y en los enfrentamientos con las aeronaves enemigas. Si a esto unimos que el clipping hace estragos en un entorno gráfico no demasiado agraciado, nos podemos encontrar con que el nuevo título de 3DO resulte finalmente bastante flojo. Como la esperanza es lo último que se pierde, nosotros no vamos a perderla hasta ver como queda la versión definitiva, y de verdad esperamos que estos defectos queden solucionados cuando el juego inicie su viaje hacia las estanterías de las tiendas. Si así fuera, seréis los primeros en enteraros.

Primera impresión: B



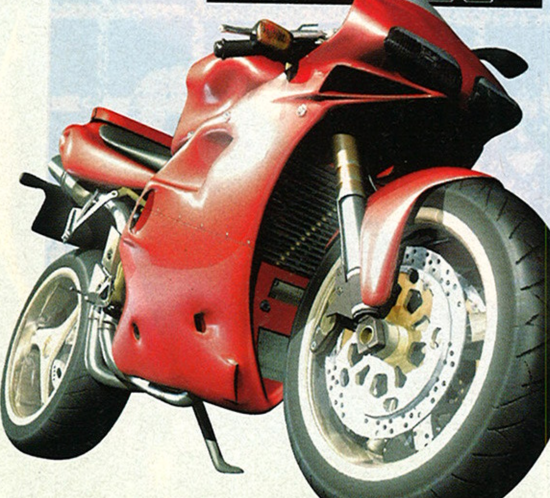
Los objetivos que deberemos atacar serán muy variados, y podrán ser barcos, aviones enemigos, campamentos en tierra, y hasta silos de misiles.

ACCLAIM • Velocidad

Anda... si resulta que yo tengo una Yamaha

DUCATI WORLD





En el Modo "Ducati Life" podremos llegar a obtener todas las Ducati que se han fabricado en la larga historia de la marca.

Ducati, junto a la no menos famosa Harley Davidson, siempre han sido las marcas más perseguidas y amadas por los entusiastas del motociclismo de medio mundo. Tal vez haya sido esto lo que haya movido a Acclaim a lanzarse a programar un juego basado única y exclusivamente en esta marca para mostrar los modelos de motos Ducati de todas las épocas.

La sensación de pilotaje que desprenderán estas máquinas será bastante real, pero no podemos decir lo mismo de las colisiones, que te mandarán al suelo de un ligero toque con una valla y te arrearás un golpazo de aúpa, o bien te subirás a la espalda de los rivales y ni te enterarás.

También resultará bastante tedioso conseguir motos nuevas, así como los extras que el modo de juego "Ducati Life" nos puede ofrecer.

Si no se arreglan ciertos defectos técnicos, este título va a estar reservado para los que han disfrutado en su día con estas magníficas monturas, o para los consoleros que busquen un juego de motos sencillo y sin pretensiones. También es cierto que la versión que hemos probado estaba muy verde, esperaremos a la versión final, para comprobar si se confirman nuestras sospechas.

Primera impresión: R





Tomb Raider: la película

Mientras esperamos a que se estrene la película, lo que no ocurrirá hasta junio en USA, podemos ir abriendo boca con el trailer publicado en la página web oficial. Espectacular de principio a fin, este avance nos ha permitido disfrutar de acción cañera al más puro estilo *Tomb Raider*, y comprobar que Angelina Jolie se calza las botas de Lara con absoluta comodidad. Ya os contaremos más cosas, pero mientras disfrutad de estas imágenes, o ved vosotros mismo el trailer en la dirección: http://www.tombraidermovie.com/


LA TIERRA YA
NO ES NUESTRA.
SE ENCARGAN
ROSCONES
ÚNETE A LA RESISTENCIA
ALÍSTATE EN WWW.ES.SCEE.COM/C-12. LA TIERRA TE NECESITA.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA